This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Informazioni su questo libro

Si tratta della copia digitale di un libro che per generazioni è stato conservata negli scaffali di una biblioteca prima di essere digitalizzato da Google nell'ambito del progetto volto a rendere disponibili online i libri di tutto il mondo.

Ha sopravvissuto abbastanza per non essere più protetto dai diritti di copyright e diventare di pubblico dominio. Un libro di pubblico dominio è un libro che non è mai stato protetto dal copyright o i cui termini legali di copyright sono scaduti. La classificazione di un libro come di pubblico dominio può variare da paese a paese. I libri di pubblico dominio sono l'anello di congiunzione con il passato, rappresentano un patrimonio storico, culturale e di conoscenza spesso difficile da scoprire.

Commenti, note e altre annotazioni a margine presenti nel volume originale compariranno in questo file, come testimonianza del lungo viaggio percorso dal libro, dall'editore originale alla biblioteca, per giungere fino a te.

Linee guide per l'utilizzo

Google è orgoglioso di essere il partner delle biblioteche per digitalizzare i materiali di pubblico dominio e renderli universalmente disponibili. I libri di pubblico dominio appartengono al pubblico e noi ne siamo solamente i custodi. Tuttavia questo lavoro è oneroso, pertanto, per poter continuare ad offrire questo servizio abbiamo preso alcune iniziative per impedire l'utilizzo illecito da parte di soggetti commerciali, compresa l'imposizione di restrizioni sull'invio di query automatizzate.

Inoltre ti chiediamo di:

+ *Non fare un uso commerciale di questi file* Abbiamo concepito Google Ricerca Libri per l'uso da parte dei singoli utenti privati e ti chiediamo di utilizzare questi file per uso personale e non a fini commerciali.

+ *Non inviare query automatizzate* Non inviare a Google query automatizzate di alcun tipo. Se stai effettuando delle ricerche nel campo della traduzione automatica, del riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) o in altri campi dove necessiti di utilizzare grandi quantità di testo, ti invitiamo a contattarci. Incoraggiamo l'uso dei materiali di pubblico dominio per questi scopi e potremmo esserti di aiuto.

+ *Conserva la filigrana* La "filigrana" (watermark) di Google che compare in ciascun file è essenziale per informare gli utenti su questo progetto e aiutarli a trovare materiali aggiuntivi tramite Google Ricerca Libri. Non rimuoverla.

+ *Fanne un uso legale* Indipendentemente dall'utilizzo che ne farai, ricordati che è tua responsabilità accertati di farne un uso legale. Non dare per scontato che, poiché un libro è di pubblico dominio per gli utenti degli Stati Uniti, sia di pubblico dominio anche per gli utenti di altri paesi. I criteri che stabiliscono se un libro è protetto da copyright variano da Paese a Paese e non possiamo offrire indicazioni se un determinato uso del libro è consentito. Non dare per scontato che poiché un libro compare in Google Ricerca Libri ciò significhi che può essere utilizzato in qualsiasi modo e in qualsiasi Paese del mondo. Le sanzioni per le violazioni del copyright possono essere molto severe.

Informazioni su Google Ricerca Libri

La missione di Google è organizzare le informazioni a livello mondiale e renderle universalmente accessibili e fruibili. Google Ricerca Libri aiuta i lettori a scoprire i libri di tutto il mondo e consente ad autori ed editori di raggiungere un pubblico più ampio. Puoi effettuare una ricerca sul Web nell'intero testo di questo libro da `http://books.google.com`

SG
3655
412.5

SG
3655
412.5

EX LIBRIS

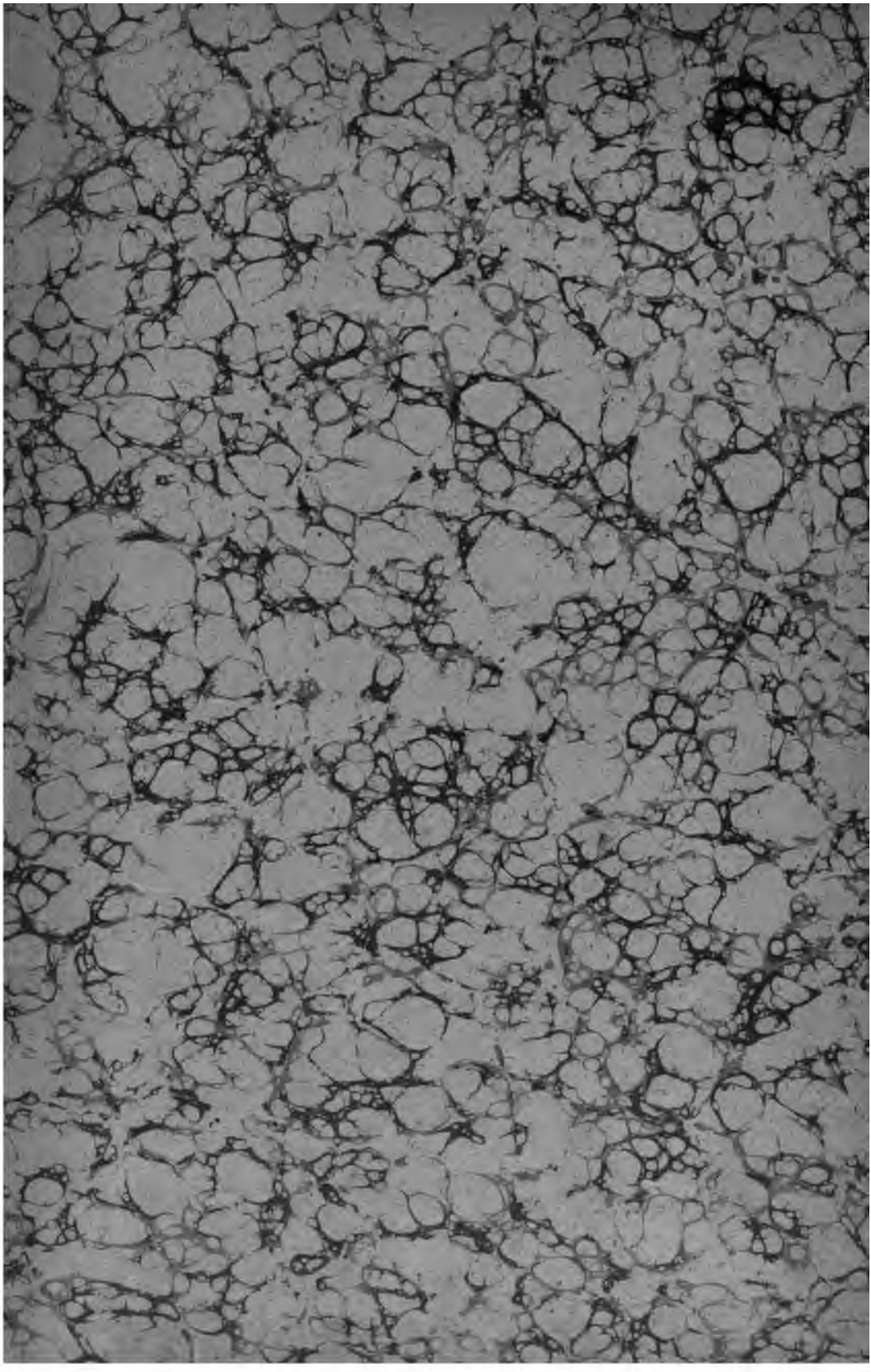
SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938



L'ARTE

DI

COSTRUIRE I PROBLEMI DI SCACCHI

L'ARTE

DI

COSTRUIRE I PROBLEMI DI SCACCHI

Impressioni di G. B. VALLE da Spezia

NERO

BIANCO

Il Bianco giuoca e matta in 3 mosse.

LIVORNO

STAB. TIPO-LIT. DI GIUS. MEUCCI

1891.

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Il giuoco degli Scacchi è la ginnastica della mente.

GOETHE

I problemi sono la poesia degli scacchi.

MAX LANGE.

L'uomo che studia e fatica tutto il giorno sente il bisogno di ricrearsi con un onesto e proficuo passatempo, per tornar poi di buona voglia al proprio lavoro.

Questo passatempo molti lo cercano al tavolo del domino o della calabresella o del tresette o della primiera o del macao o del lansquenet o d'altri giuochi stupidi e rovinosi, e ci si divertono un mondo. Altri vi si annoiano orribilmente, ma non sanno ove trovare un'utile ed onesta ricreazione. A costoro vorrei suggerire la composizione dei problemi di scacchi.

Non è qui il luogo di fare l'apologia del nobilissimo giuoco e della sua moralità. Chi ne volesse sapere qualche cosa legga la *Miscellanea degli scacchi* dell'Usigli, Napoli 1861, e la *Guida elementare per apprendere il giuoco degli scacchi* di Amerigo Seghieri, Livorno 1889. Ma coloro che amano un dilettevole passatempo, imparino le regole di questo giuoco e si provino a combinare qualche problema semplicissimo. Se riusciranno, e con un po' d'applicazione non potranno non riuscire, a comporne uno correttamente e farlo accogliere dalla stampa, sentiranno la soddisfazione che prova l'artista quando vede l'opera sua meritamente apprezzata.

Si obbietterà che la composizione dei problemi, portando seco molto studio e qualche fatica, non può essere un divertimento per chi ha passata la giornata in altri studî e in altre fatiche.

Rispondo, che se io proponessi la composizione dei problemi a quella specie di bipedi, che, dopo aver fatto poco o nulla nella giornata, passano il resto al caffè sbadigliando, sonnecchiando, o tagliando

i panni addosso a quanti passano; ovvero a quegli altri che consumano la serata nelle fiaschetterie tra le carte e il bicchiere, l'obbiezione avrebbe in sè qualche cosa di vero. Ma io parlo a giovani di buona volontà, che dagli studî severi e dalle abituali fatiche, intendono passare ad uno studio geniale, e dico loro: è vero che a comporre un buon problema non bastano poche ore nè poche serate; ma è un'occupazione che si prende e si lascia anche a mesi d'intervallo; la fatica dunque è maggiore o minore a piacimento, e se ne trae finalmente qualche profitto e molta soddisfazione.

Dedico dunque alla gioventù studiosa queste impressioni personali, per invogliarla alla composizione dei problemi di scacchi, che presso i popoli civili furono tenuti sempre in altissimo onore. Essa non si aspetti da questo mio libro un'opera teorica, perchè in questo genere di lavori la teoria non mi pare ancora determinata, seguendo ognuno, anche i maestri, la propria ispirazione senz'altre leggi che quelle del giuoco e con principî e inclinazioni che variano anche da nazione a nazione. Io non ho fatto che riassumere le osservazioni quali mi furono suggerite dall'esercizio dei problemi, sciogliendone molti e componendone alcuni. L'unica mia preoccupazione, per non annoiare il lettore, è d'esser breve. Se vi sarò riuscito, sarà questo il mio solo merito.

AVVERTENZA.

Supponendo che questo mio scritto possa cadere in mano anche di persone che conoscano appena le leggi del nostro giuoco, ritengo non del tutto inutile spendere due parole sulla scaccografia da me usata, rimandando lo studioso, per più minuti particolari, alla *Guida* Seghieri, citata più innanzi.

Per trascrivere le soluzioni dei problemi, occorre una *scaccografia*, o sistema di notazione, che valga a indicare con precisione e brevità il nome dei pezzi, la loro posizione e il loro movimento.

Due sono le scaccografie più in uso: la *descrittiva* e l'*algebrica* o *tedesca*.

La prima consiste nel numerare verticalmente le case della scacchiera da 1 a 8, tanto partendo dal lato dei Bianchi, quanto partendo dal lato dei Neri, e aggiungendo le iniziali del pezzo al quale le case corrispondono.

La seconda consiste nel numerare le case da 1 a 8; partendo sempre dal lato dei Bianchi, e nel denominare con lettere convenzionali le otto colonne corrispondenti ai pezzi.

Il seguente diagramma supplirà alla mancanza di maggiori spiegazioni.

Scaccografia algebrica.

NERI

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

BIANCHI

La scaccografia algebrica, è inutile contrastarlo, è più breve e più precisa della descrittiva, benchè questa sia più generalmente usata. Ma anche la descrittiva, nelle partite è assai chiara, e presenta il vantaggio sull'altra, che tanto il giocatore che maneggia i pezzi neri, quanto quello che maneggia i pezzi bianchi, hanno la loro 1.ª, 2.ª, 3.ª..... 8.ª casa, e torna forse più comoda nél rivedere in due le partite stampate. Sicchè l'usare per le partite o una scaccografia o l'altra, potrà essere questione di simpatia o di abitudine.

La cosa è però differente nei problemi.

Il problema si compone, si esamina, si studia, si risolve sempre dal lato dei Bianchi: ne viene dunque di conseguenza che ancora la soluzione, per maggiore comodità e chiarezza, si debba denominare sempre dallo stesso lato. Inoltre, nel problema non si può tener conto, come nella partita, se le Torri e i Cavalli esistenti nel giuoco, sieno di Re o di Donna; e ciò potrebbe generare degli equivoci o portare a delle denominazioni lunghe più di quello che si confà a una soluzione. Per questi motivi, la scaccografia algebrica meglio dell'altra si adatta alle soluzioni dei problemi.

Mi pare che non sarebbe un rinunciare alla scaccografia a cui si è abituati se si facesse un'eccezione per i problemi, modificandola;

giacchè sarebbe desiderabile che per essi tutto il mondo adottasse una scaccografia unica; la quale potrebbe essere l'algebrica con lievissime modificazioni, suggerite dal desiderio di ottenere maggiore spontaneità e chiarezza. Tale scaccografia io l'adotto frattanto in questi cenni, e mi lusingo che l'adotti pure la *Nuova Rivista* di Livorno, almeno per le soluzioni.

Ed ecco la spiegazione dei segni:

pr	significa:	prende.
P pr p.	»	Pedone prende passando.
†	»	scacco semplice.
††	»	scacco doppio.
† s.	»	scacco di scoperta.
?	»	qualunque, o altra mossa che faccia il N.
!	»	mossa migliore, o bella mossa!
† m.	»	scaccomatto.
R	»	Re.
D	»	Donna.
T	»	Torre.
A	»	Alfiere.
C	»	Cavallo.
P	»	Pedone.
2 m., 3 m., 4 m. ecc.	»	Problema in 2, in 3, in 4 ecc. mosse.

Se un pezzo non può esser preso che da un pezzo solo, in modo da non poter dar luogo ad equivoci, segno soltanto le iniziali dei due pezzi separate dal segno pr (prende); così A pr T significa: Alfiere prende Torre.

Se più pezzi possono prendere lo stesso pezzo, o un pezzo può prendere più pezzi, fo seguire l'iniziale dalla denominazione della casa in cui si trova il pezzo prendente, o il pezzo che vien preso.

Certuni fanno la distinzione da pezzo a Pedone; a me non pare necessaria tale distinzione, specialmente trattandosi di problemi; giacchè ritengo che Pedone non sia altro che il nome di questi pezzi di minor valore, nello stesso modo che Cavallo, Alfiere, ecc., sono i nomi degli altri pezzi. Quando dunque dirò pezzi, v'intenderò inclusi anche i Pedoni.

Del resto, le soluzioni che accompagnano i problemi serviranno a chiarire maggiormente le applicazioni particolari.

Aggiungo che *fila* significa otto case di seguito prese verticalmente, e *linea* otto case di seguito prese orizzontalmente.

CAPO I.

Uno strano TOURISTE.

Se qualcuno mi domandasse: È cosa difficile comporre un bel problema di scacchi?, gli risponderei: anticamente il problema si riduceva all'estrinsecazione d'una idea semplice, con mezzi da renderla elegante nella forma, qualche volta anche difficile; ma più spesso elegante che difficile. Ond'è che s'incontrano molti di tali problemi, che si risolvono a scacco continuo, molti che si risolvono con sacrificare al Nero diversi pezzi, mediante scacchi, onde aprirsi un varco per giungere a dar matto. Ma generalmente questi problemi, quantunque presentino idee e posizioni di matto veramente peregrine, destano oggigiorno poco interesse per la mancanza assoluta di varianti e per la poca difficoltà di soluzione. Anche i problemi in due mosse, di quei tempi, sono generalmente composti d'un giuoco solo, e qualche volta essi pure si risolvono mediante due scacchi.

Il comporre tali problemi, una volta trovata l'idea, non doveva essere certo cosa difficile nè lunga.

Ma i nostri moderni problemisti, trovandosi davanti a quelle semplici composizioni, hanno fatto come il pittore che si fosse trovato in una pinacoteca piena di quadri composti di una sola figura, bella sì, variata nelle pose e nel soggetto, ma sempre una sola figura ogni quadro; e avesse finito per trovare stucchevole tanta monotonia; e avesse detto a sè stesso: perchè non dovrei tentare di dipingere altri quadri dove sieno messi in azione più personaggi?

Il moderno problemista non poteva esser pago di costruire sempre composizioni semplici, tenendosi sulla falsariga di quelle esistenti. Ha cercato di ampliare, arricchire, complicare, riformare questo poetico componimento della scacchiera; e accumulando tentativi sopra tentativi, studî sopra studî, ha ottenuto di riunire in un sol problema le idee di alcuni, formandone un insieme artistico ed armonico in ogni sua parte, profondo di concetto, e di effetto complesso con parsimonia di mezzi. Perciò, il comporre oggi un problema di prim'ordine di stile moderno, anche per chi è dotato di quella speciale disposizione che occorre in questo genere di lavoro, è còmpito assai arduo, faticosissimo, e che richiede un tempo molto lungo, non mai totalmente prevedibile.

E se la stessa persona che m'ha rivolta la prima domanda, mi chiedesse ancora: Ma dove e come tanta difficoltà?,

A mia volta risponderei:

È probabile che un *touriste*, tutto compreso del magnifico panorama che s'immagina di godere dalla vetta di un'alta montagna e della soddisfazione che proverà per essere riuscito a salire lassù, non pensi il più delle volte alle difficoltà del cammino che dovrà percorrere per attuare il suo disegno; o se ci pensa, sia solo per vagheggiare una via più o meno incomoda, più o meno faticosa, più o meno lunga; ma una via che vada sempre innanzi, su su, come precisamente gli appare in principio, e lo conduca finalmente alla mèta che s'era prefisso.

Ma quando, dopo aver percorso buona parte di quella stessa strada, che, come tutte le strade di montagna, è più agevole in basso che in alto; quando cominciano a diradarsi le casupole dei montanari e si vede scomparire fin l'ultima capanna, e con essa le ultime zolle di terreno coltivato; quando la strada, che da qualche tempo s'è cambiata in una stretta viottola, si cambia in sentieruolo largo appena da potervi posare il piede, allora il viandante comincia ad incontrare i primi ostacoli ai quali non aveva pensato nel mettersi in cammino. E a questi ostacoli ne seguono altri maggiori, che non abbandoneranno il nostro *touriste*, se non a escursione finita. — Ora è il sentiero, che, dopo aver raggiunto un'altura e avergli fatto sperare di non essere molto lontano dalla mèta, tutto a un tratto si precipita e lo trascina nel sottostante vallone per farlo risalire poi con tortuosi giri dalla parte opposta: ora è il letto melmoso d'un torrente che deve traversare, irto di massi e cosparso di acque torbide; ora è il monte stesso, tagliato così a picco, che per vincerne la salita bisognerebbe potersi trasformare in lucertola, nè vede modo di girarvi attorno; ora è la strada vera che ha smarrito, e si trova, non si sa come, sopra una falsa, ond'è obbligato a tornare addietro; e cento altri intoppi che non si possono ideare se non da chi già si trovò a combattere contro simili ostacoli.

Se il nostro *touriste* è un *touriste* in erba: se, raggiunta una di quelle alture che dal basso non si avvertono, o sembrano formare tutta una falda con la vetta principale, mentre invece ne sono separate da un vallone ampio e profondo; se è preso dallo scoramento nel sentirsi le ossa indolenzite e le mani insanguinate per essersi aggrappato alle taglienti roccie; se si sgomenta nel guardare il sentiero che gli rimane a percorrere, chè lo vede sprofondarsi, contorcersi, nascondersi, scomparire, ricomparire, allontanarsi, assottigliarsi e finire prima ancora di raggiungere la vetta, che da lontano pareva sì facile a conquistare e da vicino apparisce inaccessibile, è molto

probabile che il nostro eroe faccia sosta, e, vòlto lo sguardo al panorama sottostante, lo trovi sufficiente ad appagare il suo amor proprio come se avesse superata l'altura.

Ma, se al contrario il *touriste* è fornito di buoni garetti e di testa ferma; se è di quella razza forte che non s'arresta a metà del cammino, che non è paga se non ha raggiunto la mèta; se il suo vessillo porta per motto: *Excelsior*, oh! allora va innanzi, e non si posa se non ha piantato la bandiera sulla vetta agognata. E giunto lassù, sarà sfinito di fatica, e di sete, e di fame; si lascerà cadere a terra chiedendo a quelle roccie un po' di riposo, alla bisaccia di che rifocillarsi; ma quanta soddisfazione in quella stanchezza! quanta voluttà nel respirare quell'aria purissima! quanto orgoglio nel girar lo sguardo a quella incantevole veduta, dove nessuno ostacolo gli conturba l'ampio orizzonte! nel trovarsi lassù, sopra le nubi a dominare quella immensa estensione, e contemplarla come l'artista contempla una sua tela sublime!

. . . . . .

Così il problemista, che, dopo aver trovato un'idea peregrina per una composizione in tre o quattro mosse, vuole concretare quell'idea sulla scacchiera e farne un problema di prim'ordine, nel senso che modernamente s'intende, è il *touriste* che non prevede a quante e quali difficoltà va incontro.

Mi si perdoni il paragone, che a taluno sembrerà ardito o esagerato. Ma io non l'ho cercato col lanternino allo scopo di fare effetto, no. Nel pensare al compositore di problemi di scacchi, mi s'è presentata naturalissima alla mente la figura del *touriste*; e chi avrà la pazienza di tener dietro a questa mia povera prosa, potrà giudicare se sono stato in ciò stravagante.

Il problemista, nel collocare ch'ei fa i primi pezzi sull'incruento campo di lotta, finchè cerca le prime combinazioni, non avrà da lambiccarsi molto il cervello. Ma quando, dopo aver distribuite le forze principali, vorrà provvedere il Nero di difese, e da queste far scaturire altrettante varianti; e vorrà che queste varianti abbiano la loro importanza per bellezza di matti e singolarità d'intrecci; e dovrà combinare le diverse posizioni di matto con gli stessi pezzi che hanno parte nel matto principale, onde non nuocere all'economia delle forze e all'armonia dell'insieme; e dovrà prevedere ogni altra difesa del Nero che potesse distruggere o menomare le combinazioni già ideate; e trovate tali difese, dovrà ripararvi senza diminuire i pregî del problema; e dovrà calcolare che non vi sieno esuberanze di forze nè da una parte nè dall'altra, in rapporto

ai giuochi ideati; si accorgerà che sono molti gli ostacoli che devonsi superare, e non di poca importanza, e che avrà impiegato in questo lavoro fatica e tempo più di quanto a prima vista potea prevedere.

Ma, se le difficoltà si arrestassero a quelle ora accennate, e le fatiche allo aver sudato qualche settimana sullo scacchiere, sarebbe sempre una festa; si potrebbe dire di avere ottenuto un bel prodotto a buon mercato. Invece molto spesso il *touriste* della scacchiera, arrivato a questo punto, non ha percorso che la via più facile e gli rimangono a vincere le difficoltà più ardue.

È fatto assai comune che, allorquando il problemista riscontra la composizione che sta elaborando, per accertarsi della sua correttezza, tanto nel senso che i matti ideati sieno possibili (vale a dire che il Nero non abbia qualche nascosta difesa che li impedisca), quanto nel senso che non esistano altri giuochi oltre a quelli propostisi dall'autore, come sarebbero le doppie soluzioni, le doppie continuazioni e i doppi colpi, è fatto assai comune, ripeto, che nel fare detto riscontro, scopra precisamente taluni dei difetti ora accennati. È in questo caso che incominciano *le dolenti note.*

Quanti cambiamenti, sostituzioni, ritirate, avanzamenti, trasposizioni di pezzi a destra e a sinistra e pur anco dell'intera posizione, senza trovare il verso di eliminare quei tali difetti! Quante volte, dopo aver sudato più giorni per togliere un doppio colpo, ne salta fuori un altro che obbliga a nuovi studî, a nuovi sudori! Quante volte, non riuscendogli di combinare il rimedio che gli occorre, è costretto a privare il problema d'una delle più preziose varianti, che per combinarla gli sarà costata il lavoro di più giorni! Quante volte per rendere il problema esatto, dopo immani ed inutili fatiche, deve sacrificare buona parte della sua bellezza! Quante volte deve dichiararsi nella impossibilità di raggiungere lo scopo che si era prefisso, non trovando il verso di concretare quell'idea come già gli era apparsa alla mente, e, per non distruggere del tutto così lungo lavoro, deve appagarsi d'una composizione meno pregevole! E quante volte finalmente non prova neppure questa magra soddisfazione; e tutta quell'opera con tanta diligenza e fatica e pazienza architettata, si risolve in una bolla di sapone; giacchè deve abbandonarla o distruggerla, riconoscendosi impotente a trovare l'ultima correzione che la renderebbe completa!

E se a lei, lettore cortese, basta l'animo di pensare a tante fatiche e a tanto tempo (che può essere talvolta di più mesi) andati in malora, mi dica se chi arriva a ultimare un problema, esatto, bello in ogni sua parte, degno insomma di premio, non ha ragione

di sentirsi orgoglioso per aver compiuto un'opera che si può chiamare artistica; un'opera di lusso e inutile quanto si vuole, ma di grande pregio certamente.

Qualcuno osserverà che ho fatto male a mettere innanzi questo spauracchio; che non è atto ad incoraggiare chi volesse tentare la prova del comporre; che meglio sarebbe stato tacere, o dir le cose con più mitezza, onde invitare i giovani alla palestra e non allontanarli.

Osservo prima di tutto che ho parlato di problemi e problemisti di prim'ordine; e in questo senso ritengo che convenga chiamar le cose col loro nome, esporle quali si presentano nella loro realtà, senza fronzoli e inganni; che si debba chiedere francamente a chi volesse tentare la prova più spinosa: è Ella fornita di molta pazienza, di tenacità di propositi, di calma? Se sì, si metta pure in cammino; quanto alla sua capacità si vedrà poi, chè del resto non è necessario, come non è naturale, che salgano tutti in cima; anzi per la varietà ce ne vogliono d'ogni grado. Ma, se Ella è troppo nervosa, e la pazienza le fa difetto, e non è abituata alla molta fatica, e gli ostacoli la scoraggiano, e il calcolo le cagiona emicrania, e il sottrarre qualche ora al sonno, se il giorno è in altro modo occupata, la secca, in questo caso gradisca un mio consiglio: non si metta in questa via per lei troppo faticosa; ne cerchi altre che più si confacciano alla sua complessione!...

Quando ad un problemista di mia conoscenza venne in mente di sapere che cosa fosse il giuoco degli scacchi, che vedeva giocare al caffè, sommamente stupito in osservare quelle due mummie chine sopra tanti giocattoli multiformi, pregò alcuni amici d'insegnargli i segreti di quello che allora gli sembrava, non passatempo, ma *divoratempo*. Gli amici, squadratolo alquanto, gli risposero a una voce che era un giuoco troppo lungo e difficile a impararsi; che più facilmente avrebbe imparato la lingua chinese, e cose simili. Ma essi ignoravano con che tipo avevano a fare. Appunto perchè non sarebbe riuscito, si piccò di volerne sapere qualche cosa e fece le prime armi con un libercolo di giuochi di conversazione, dove imparò le mosse e indovinò lo spirito del giuoco. Così si provò e riuscì a comporre e a pubblicare alcuni problemi. Io penso che, per doventare problemisti di qualche reputazione, sia d'uopo aver avuto dalla natura un poco della tempra di quel mio conoscente.

Del resto, va da sè che, come in tutte le cose, così anche in quest'arte, vi sieno gli abilissimi e i meno abili, e c'è la sua soddisfazione anche a comporre un problema degno, se non di premio, di pubblicazione; come va da sè che fra i compositori vi sieno i fortunati ai quali costa relativamente poca fatica la composizione di

un problema, ed altri invece (e fra questi se ne potrebbero citare degli eminentissimi) che vi sudano sopra e lungamente e fortemente.

Soggiungo poi che lo scoraggiarsi è delle nature deboli, e che i giovani studiosi, ai quali specialmente mi rivolgo, non sono, o almeno non dovrebbero essere fiacchi o snervati.

CAPO II.

Che cos' è il problema?

Il problema di scacchi è una composizione arbitraria, nella quale una quantità di pezzi bianchi e neri, accompagnati sempre dal loro Re, occupa tali posizioni, che il primo a giocare dà o si fa dare scaccomatto in un numero prestabilito di mosse.

Se il giuoco segue naturale come nella partita, e chi giuoca il primo è tenuto a vincere, come ho detto, in un dato numero di mosse, il problema si dice *diretto*. Se chi giuoca il primo obbliga l' avversario a dargli matto pure in un dato numero di mosse, il problema si dice *inverso*. Se poi il giuoco è sottoposto a qualche speciale condizione, come di dover dare matto in una casa designata con un dato pezzo, o se si tratta di ritirare una mossa già fatta, o se d' indovinare in quante mosse si può vincere, o se contiene qualche altra stranezza che non sia del giuoco normale; in questo caso il problema si dice di *sottilità*, o più modernamente: *Bizzarria* (inglese: *Puzzle*).

Essendo indifferente che abbia la mossa il Bianco o il Nero, è invalso l' uso di far giocare sempre il Bianco per primo; quindi il quesito del problema si enuncia così: *il Bianco dà matto in x mosse*, oppure: *il Bianco obbliga il Nero a dargli matto in x mosse*, secondo che il problema è diretto o inverso.

I seguenti cenni si riferiscono esclusivamente al problema *diretto*.

CAPO III.

Della differenza fra problema e finale.

È ormai cosa passata in giudicato che il problema debba svolgersi secondo le leggi del giuoco che regolano l' andamento della partita, sia per ciò che riguarda il movimento dei pezzi, come per ciò che riguarda la possibilità delle loro posizioni, considerate come

derivazione di una partita. Inoltre, vi è pure chi pensa che il problema, per essere veramente perfetto, debba somigliare, e per l'uguaglianza delle forze bianche e nere, e per la naturalezza delle rispettive posizioni, a un finale di partita.

Per la prima parte (quantunque, come vedremo a suo tempo, io creda che ancora qui si dovrebbero fare delle eccezioni) siamo d'accordo: se il problema non seguisse appuntino le leggi che governano il giuoco in generale, se si permettesse a' suoi pezzi di fare dei movimenti nuovi, o di occupare delle posizioni impossibili a conseguire colle leggi stesse, o se il problema avesse più pezzi di quanti se ne possono avere in principio e durante il giuoco, questa composizione non sarebbe più un *problema di scacchi*, ma una posizione combinata *con pezzi di scacchi.*

Ma per la seconda parte, circa al voler vedere nel problema quasi un finale di partita, questo è un altro paio di maniche. Io penso francamente che altro è problema, altro è finale di partita; e che il problema può essere di primissim' ordine e raggiungere la perfezione, senza che abbia nulla di comune col finale. Basteranno poche parole, spero, per dimostrare il mio asserto.

Il finale è figlio legittimo di partita giocata, o, se inventato, deve essere sempre possibile in partita viva, e come tale può contenere dei pezzi inutili al conseguimento della vittoria, come quasi sempre avviene in fine d'una partita giocata anche da abilissimi maestri.

Il problema invece è una composizione fantastica, immaginata allo scopo di dar forma a un' idea di matto o di posizioni e combinazioni che si sono presentate alla mente; è una composizione della quale, siccome parto capriccioso di una sola testa, e non già provenienza di un giuoco combattuto da due avversari, non possono nè devono, come vedremo poi, far parte pezzi superflui, ad eccezione del Re bianco, e dove le forze del Bianco, che vince sempre, talvolta sono preponderantissime, tal'altra inferiori assai a quelle del Nero; è una composizione dove i matti succedono per via degli stratagemmi più reconditi, più finamente e stranamente e astrusamente architettati; dove l'insieme è tutta una rete e un intreccio armonico, che sciogliendosi a mezzo d'una chiave a segreti, presenta varii quadri finali, tutti forniti di qualche pregio speciale. E bensì vero che il risultato ultimo può essere nel finale, come è nel problema diretto, la vittoria del Bianco; ma nel primo è la vittoria pura e semplice, spoglia di forma estetica; nel secondo è la vittoria artisticamente disposta, brillantemente, elegantemente, inaspettatamente conseguìta con forze che tutte concorrono a tale consegui-

mento, senza potervi nulla togliere, nulla aggiungere. Il finale è un giuoco pratico, il problema è un giuoco ideale.

Ora, come si potrebbe paragonare ad un finale di partita un problema, il quale, non solo avesse una speciale e precisa architettura affatto estranea alla partita e alle sue derivazioni, ma ancora, a mo' d'esempio, dalla parte del Bianco la Donna ed altri pezzi, e dalla parte del Nero il Re spogliato o accompagnato da uno o due pedoni soltanto? Ma, se ciò potesse essere il risultato d'una partita, il Nero avrebbe abbandonato o il Bianco vinto molto prima di arrivare a tanta disparità di forze. Finali in queste condizioni non se ne dànno, mentre si dànno dei problemi di prim'ordine.

Il problema inoltre è distrutto da una semplice prima mossa che sia diversa da quella propostasi dall'autore, anche se il concetto e la struttura generale non ne venisse alterata. È bensì vero che in questo caso speciale il rimedio sarebbe presto trovato (qualche volta però a scapito di altri pregi); ma frattanto sarebbe una composizione errata, che, inviata per aver gli onori della stampa, subirebbe invece la condanna del cestino.

Il finale, invece, per quanto ideato, dovendo essere sempre tale da poter accadere in partita viva, può contenere più d'una soluzione, senza che cessi di sussistere e senza che si possa dire che è sbagliato. A questo proposito torna qui in acconcio di riferire un fatto.

Il nostro egregio amico Luigi Centurini di Genova fino dal 1847 pubblicava nell'*Album* di Roma il seguente finale da lui ideato, di due Torri contro Donna, e dimostrava come il Bianco, avendo il tratto, vinceva con la seguente ingegnosa soluzione: 1. Th1, Db8 — 2. R f2 †, Rb2 — 3. Re3 †, Rc3 — 4. T c1 †, Rb3 — 5. Tb1 †, guadagnando la Donna.

N. 1.

Nero

Bianco

Nel 1887 il sig. A. C. Vazquez, valente scacchista messicano, nel giornale *El Sport* dell'Havana, dimostrava come lo stesso finale fosse solubile in 3 mosse incominciando con 1. Tf2. Questa esatta quanto breve soluzione mi fece conoscere che il sig. Vazquez possiede buon occhio, ma non mi meravigliò punto, come doppia soluzione d'un finale. Ciò che vera-

mente mi fece meraviglia, fu la meraviglia stessa manifestata da qualche giornale autorevole, col notare come il suddetto finale fece il giro di tante riviste e trattati, venendo ovunque accettato come *corretto* (?) Ma, domando io, che cosa s'intende per *corretto* trattandosi di finale? Per me vuol dire che la parte che deve vincere vinca in ogni modo, vinca qualunque sieno le difese del Nero; chè se poi vi sono diverse maniere di vincere, ciò non toglie nulla alla sostanza. Ammettiamo in fatti che il finale in parola sia risultato, come del resto potrebbe essere benissimo, da una partita viva, e che il Bianco abbia giocato la soluzione Centurini. Esso Bianco avrebbe cessato di vincere per il fatto che uno spettatore avesse osservato che si poteva vincere più brevemente con la soluzione Vazquez?... Vinca il Bianco o in un modo o in un altro, la posizione non cessa di essergli favorevole. Si dimostri invece che il Nero può impattare o vincere lui: allora sì, il finale sarà errato; e ancora nel caso che si dimostrasse che la soluzione data non regga, occorrendo un numero maggiore di mosse per vincere, si avrà demolita la soluzione, non il finale. Quante volte non accadde che un finale dato come vinto dal Bianco si scoprisse che era invece vinto dal Nero? E che cosa avvenne in questo caso? Il finale rimase, e s'invertirono le sorti tra il Bianco e il Nero.

Tornando al finale del Centurini, concludo che fu dunque naturale che trattatisti e giornalisti lo riportassero come un bell'esempio, avendone trovata esatta la soluzione, nè deve far meraviglia che nessuno pensasse a indagare se si poteva risolvere più brevemente.

Dopo quanto ho detto, mi pare che non si possa menomamente pretendere che un problema debba somigliare nella disposizione dei pezzi e nell'equilibrio delle forze ad un finale; e di questa somiglianza non si dovrà tener conto nè punto nè poco quando, per mera combinazione o per falso concetto del compositore, essa si verificasse in qualche problema.

CAPO IV.

Della posizione anormale dei pezzi nel problema.

Tanto io ritengo essere cosa diversa il problema dal finale e non esistere fra loro nessun grado di parentela, che mi sembra si possa sostenere non essere giusto escludere dai concorsi quei problemi che hanno dei pezzi in posizione non naturale secondo il principio e l'andamento della partita. E in fatti, domanderei a chi vo-

lesse il contrario: Si può giocare una partita dopo aver collocato in principio di giuoco gli Alfieri al posto delle Torri e le Torri al posto degli Alfieri? Si può giocare una partita in cui una delle parti sia senza la Donna, ed abbia in cambio otto Pedoni di più? Si può giocare una partita in cui una delle parti abbia dato all'altra il vantaggio di uno o entrambi gli Alfieri, onde si potrebbero vedere a metà giuoco i Pedoni di CR, CD, R e D non mossi e le case degli Alfieri senza questi, il che costituirebbe delle posizioni così dette *impossibili?* E se queste partite possono essere giocate senza alterazione delle leggi che governano i movimenti dei pezzi, il giuoco che ne deriva cessa di essere vero giuoco di scacchi? Credo che niuno potrebbe rispondere negativamente.

Se adunque possono essere giocate tali partite, e durante il loro svolgimento possono avere l'Alfiere in casa Torre e il Pedone di Cavallo non mosso, o diversi Pedoni in posizioni che non sarebbero naturali nella partita usuale; se queste posizioni, dico, possono verificarsi in partita viva, perchè non si dovranno ammettere in un problema che non è derivazione di partita, ma unicamente parto di immaginazione? Mi si potrebbe rispondere circa alle partite giocate con trasposizione di pezzi, che, ove si prendessero in considerazione, ne nascerebbe chi sa quale sconvolgimento nella teorica delle aperture e dei finali; e che gli studî fatti in proposito non sarebbero applicabili ad esse, ond'è che si avrebbero delle partite molto difettose ecc. A me pare invece che sconvolgimento negli studî fatti non ne nascerebbe: tali studî non sarebbero applicabili a questo genere di partite, ecco tutto; mentre resterebbero per le partite solite. E il non essere applicabili alle nuove partite gli studî fatti, sarebbe un male molto discutibile; giacchè le partite dei grandi maestri, quali vengono giocate oggigiorno, hanno la malattia d'essere troppo teoriche, essendo spesso la stereotipazione appunto degli studî fatti e stampati, tal che vince chi ha più memoria e tenacità nell'applicarli; mentre rare volte esse partite risultano l'espressione vera di un talento scacchistico. Sicchè a me sembra quasi desiderabile (posto che ho il dito sul tasto, è meglio che batta forte) che i tornei magistrali fossero tenuti alla condizione di giocare le partite, o almeno una parte di esse, dove i pezzi della prima fila fossero collocati a sorte.... E ora che l'ho detta, lascio questo scottante argomento, chè d'altronde esce fuori del nostro campo; e torno in carreggiata.

Ammesso pure lo sconcerto per le partite, se giocate con trasposizioni di pezzi, e la necessità di addivenire a nuovi studî, mentre queste ragioni non distruggerebbero la possibilità delle posizioni in

discorso, nessuno sconcerto teorico accadrebbe relativamente ai problemi, giacchè ognuno di essi forma per l'appunto uno studio a sè, indipendente da qualunque altro studio di partite e di problemi. Voglio dire che tanto si dovrebbe studiare un problema colle restrizioni attuali, quanto un problema nel quale fossero ammesse posizioni ora rigettate.

Contuttociò io non vorrei passare per paladino di figli illegittimi o scrofolosi. Debbo anzi dichiarare che io non ho mai composto problemi della specie ora detta; chè, se qualche volta non potei ultimare una composizione se non a patto d'introdurvi una posizione *impossibile*, preferii distruggere quella composizione. Molto meno dunque raccomanderei ai giovani di applicarsi a queste eccezioni, nello stesso modo che non lascerei scherzare un bambino con una rivoltella.

Ma mi par giustizia difendere questo genere di problemi che tanto facilmente vengono condannati all'ostracismo, tanto più che fra essi ve ne potrebbero essere di prim'ordine. Il rigore del giudice dovrebbe limitarsi a dare la preferenza a quei problemi, che a parità di merito non contenessero posizioni non ammesse.

Il problema di Loyd, n. 25, che troveremo in sèguito, presenta appunto un caso d'*impossibilità* nella posizione dei Pedoni neri, giacchè questi, per conseguire tale posizione, avrebbero dovuto prendere al Bianco un pezzo di più di quelli che gli mancano. Chi per ciò vorrebbe accusare di mostruosità questo problema?... Io fo tanto di berretta a mostruosità di questo genere.

E con ciò mi pare di aver detto abbastanza su questo scabroso argomento, e aver dimostrato in questi due capitoli: 1.° che il problema non può aver nulla di comune (se non casualmente) col finale; 2.° che non è giusto in genere non ammettere problemi con posizioni così dette *impossibili*, giacchè (sia pure eccezionalmente) ve ne possono essere dei meritevoli di ogni lode.

Del resto, non è mia intenzione cozzare contro l'uso invalso; anzi, volendo rispettare e seguire quest'uso come massima generale, passerò a dire quali sono le qualità inerenti ad un problema.

CAPO V.

Delle qualità che deve avere un problema.

Le qualità che deve avere un problema sono di due specie: *necessarie* e *volontarie*. Senza le prime il problema non sarebbe problema; colle seconde può raggiungere il più alto grado di bellezza.

Le qualità necessarie sono:

1. Idea e difficoltà;
2. Unica prima mossa del Bianco;
3. Assenza di forze inutili;
4. Posizione possibile dei pezzi.

Le qualità volontarie sono:

1. Novità dell'idea, o novità nella sua estrinsecazione;
2. Correttezza di soluzione, cioè: mancanza di doppie continuazioni e di doppî colpi;
3. Eleganza e difficoltà delle mosse;
4. Purezza e singolarità delle posizioni di matto;
5. Economia di forze;
6. Ricchezza di varianti;
7. Eleganza d'insieme;
8. Buona scelta delle difese.

Accennerò partitamente a tutte queste qualità.

CAPO VI.

Delle qualità necessarie.

§ 1. Dell'idea e della difficoltà.

Chi si accinge a comporre un problema (come del resto qualunque altra opera) bisogna prima di tutto che abbia l'idea di quello che vuol fare, dello scopo che vuol conseguire. L'idea è lo spirito del problema, le mosse sono i mezzi per concretarla. Sul principio l'idea sarà allo stato di embrione, ma potrà poi prendere forme precise man mano che vi si connetteranno altre idee collo speculare sui mezzi da mettersi in opera. L'idea può essere semplicissima, ma quando anche si trattasse di dare un matto dei più comuni, bisogna tuttavia averla l'idea di questo matto; altrimenti si avrebbe un bel far manovrare i pezzi sulla scacchiera di qua e di là, e non si approderebbe mai a nulla: non si saprebbe nè come incominciare nè come finire. Si può dunque concludere che non si dà problema senza idea.

Dalla superficialità o profondità dell'idea deriva la minore o maggiore difficoltà della soluzione, la quale difficoltà può accrescere o diminuire a seconda dei mezzi che s'impiegano a concretarla. Ond'è che l'idea e la difficoltà, per quanto sieno due cose separate, trattandosi del complesso del problema, si possono considerare

sempre unite, sì che ho creduto bene farne accenno nello stesso paragrafo, riserbandomi di aggiungere qualche altra parola sulla difficoltà delle mosse quando parlerò di queste.

Ma un problema che fosse informato a un' idea superficialissima e si sciogliesse a mezzo delle mosse più trasparenti, sarebbe privo d'ogni difficoltà. In questo caso si potrebbe egli chiamare problema? Taluni affermano che sì, perchè, dicono essi, non si può precisare dove incominci una qualche difficoltà, e quello che per uno è facile può essere difficile per un altro.

Io davvero non potrei piegarmi totalmente a questo parere, giacchè penso che chi si accinge a comporre o a sciogliere un problema debba avere qualche familiarità con gli scacchi e con le principali combinazioni di essi; debba conoscere in qual modo succedono i matti secondo le funzioni d'ogni singolo pezzo. Se non possedesse almeno questi principî, non potrebbe guardare in faccia un problema.

Ora, se uno di costoro, appena guardata una composizione trova senza pensarci pochi minuti che si risolve così e così, io dico che questa composizione manca d'una delle sue qualità più necessarie: la difficoltà; e che non avendo questa, non si può chiamare problema nel senso ristretto a una produzione scacchistica.

Una composizione di questo genere potrebbe essere tutt'al più un embrione di problema, ma non già un problema vero, un problema compiuto. Sarebbe come chi volesse chiamare statua, mi si passi il paragone, un blocco di marmo nel quale fosse sbozzata una informe figura: potrà diventare statua, ma così non è che un blocco sbozzato.

Una composizione priva d'ogni difficoltà non presenta nessun interesse, e cessa ogni ragione di darla in diagramma separato come cosa speciale: il problema non esisterebbe. Ad ogni modo ciò si deve intendere più per i problemi in due che per quelli in tre mosse, più per questi che per quelli in quattro ecc; giacchè in un problema in più di quattro mosse, il numero stesso di queste necessario ad esaurire la soluzione, costituisce di per sè medesimo una qualche difficoltà.

La difficoltà può essere di diversi gradi e si può considerare sotto diversi aspetti. Un problema può essere difficile, oltre che per la profondità dell'idea: o per la sola prima mossa: o per le mosse successive: o per un singolare intreccio delle varianti: o per la quantità di queste: o per essere dotata la composizione di alcune false soluzioni che abbiano l'apparenza di vere, mentre una difesa sottile e nascosta le demolisce: o per il numero delle mosse in cui si deve risolvere. Ma di quest'ultima condizione non mi pare il caso di trattarne, tanto più che in un problema, anche il numero delle mosse

dovrebbe essere, secondo me, limitato a poche; senza di che mal si potrebbe raggiungere quell'alto grado di bellezza per cui tanto si distinguono certe composizioni moderne, ed è contingente necessario a rendere il problema simpatico e interessante.

Per quanto appassionatissimo (anzi troppo appassionato) cultore del nostro nobile giuoco, non so adattarmi a passare nel campo delle esagerazioni. Amo stare, come raccomanda il Giusti, coi piedi piantati in terra e lo sguardo orizzontale, senza mai divagare nelle nuvole. Ed è inutile confondersi: per quanto gli scacchi sieno un sublime e proficuo passatempo, non sono altro che un passatempo: per quanto le combinazioni che vi si riscontrano sieno profondissime ed inesauribili, tutti gli studî che vi si sono fatti e vi si potranno fare non varranno mai a risolvere una questione scientifica o un problema economico-sociale. Contentiamoci dunque di quello che ci possono dare: della parte morale quando arrivano a soppiantare gli altri giuochi: di un divertimento sano e proficuo quando si possono fare accogliere dai più con piacere e simpatia. Ed è appunto per ottenere questi intenti che i cultori di Caissa dovrebbero divulgare il giuoco in maniera da presentare anche ai dilettanti più superficiali un'ora di divertimento preferibile a qualunque altro. Questa missione è specialmente riserbata ai problemi. Il problema presenta l'attrattiva di un lavoro bell'e fatto che si ha sotto gli occhi e solletica la curiosità del riguardante, che vorrebbe intendere ciò che si nasconde in quel raggruppamento di pezzi; e l'attrattiva sarà per i più sempre maggiore e in ragione inversa del numero dei pezzi che compongono il problema e specialmente del numero delle mosse di cui si compone la soluzione. Troveremo cento che si dilettano a risolvere i problemi in due mosse; venti che si applicano a quelli in tre; uno solo che si perderà in uno in quattro; al di là di questo numero non sono guardati. Ora, è bene lavorare per i più, onde questi possano passare gradatamente nelle file dei meno; se li spaventiamo, si allontanano e chi li ha visti li ha visti, e il nostro scopo di utile propaganda non sarebbe mai raggiunto.

Il problema, è vero, dev'essere un'opera eminentemente artistica, ma oltrechè si può ottener tale in due e tre mosse, in quattro può avere doti così singolari, da contentare i più difficili nel genere.

A me par dunque che il numero delle mosse si dovrebbe limitare a quattro, e per eccezione arrivare fino a cinque; al di là di questo numero, giammai.

La difficoltà d'una soluzione è maggiore se incomincia subito alla prima mossa, la quale, se vuole aspirare al più alto grado del

difficile, bisogna che miri a fini ben reconditi, presentandosi quasi come controsenso onde trarre in inganno anche i più esperti risolutori; e quando il compositore avrà ottenuto che, non solo la prima mossa, ma anche le mosse successive saranno sempre le ultime alle quali penserà chi risolve, avrà raggiunto il massimo della difficoltà. Ma è bene osservare che per forza di giuoco, la difficoltà va sempre diminuendo dalla prima alla seconda alla terza mossa ecc.... sino a quella che darà il matto, giacchè per avvicinarsi a questo, le mosse doventano naturalmente sempre più aggressive.

Il mettere sotto presa dell'avversario un pezzo apparentemente necessario nella posizione che occupa; il dare maggior libertà al Re nero; il coprire la difesa di un pezzo in modo che tanto il pezzo coperto quanto il pezzo che copre vengano sacrificati; l'abbandonare un pezzo allontanando dal centro d'azione quello che lo difende; il fare una mossa che sembri non aver relazione collo scioglimento del giuoco ed avere anzi un effetto contrario; l'esporre il Re bianco ad uno o più scacchi ecc., sono tutti stratagemmi eccellenti per ottenere un certo grado di difficoltà, tanto nella prima quanto nelle mosse successive.

Certi compositori amano lasciar facile, o non si curano che risulti difficile, la prima mossa, e preferiscono concentrare tutta la difficoltà del problema nelle mosse successive; altri invece concentrano la difficoltà (e altre qualità) nella prima mossa, e non si curano poi di quelle che seguono. Fra i due sistemi, io preferisco il primo, ed ecco perchè. Il fine giustifica i mezzi, dice un noto proverbio. Quando nel costruire un problema sarò riuscito a nasconder bene la prima mossa, come rimarrà il risolutore dopo che avrà sudato a cercarla, se si trova poi davanti una continuazione volgare? Penserà certo che non valeva la pena di faticar tanto, e perciò resterà disgustato dell'esito meschino ottenuto. Non sarà così invece se, dopo aver trovata la prima mossa senza molto penare, dovrà sudare a trovar le mosse successive: ne riceverà buona impressione e non rimpiangerà il tempo consumato a trovare la soluzione.

Oltre di che sarà sempre più difficile nel suo complesso un problema che sia tale nella seconda parte, di un altro che lo sia soltanto nella prima mossa; giacchè in questo secondo caso la soluzione s'intravederà facilmente, e prima o poi salterà fuori anche la prima mossa; mentre nel primo, anche trovata presto la prima mossa, se il solutore non vedrà poi come proseguire, crederà di essersi ingannato e tornerà a provare altre mosse, per tal guisa aumentando di per sè stesso la difficoltà.

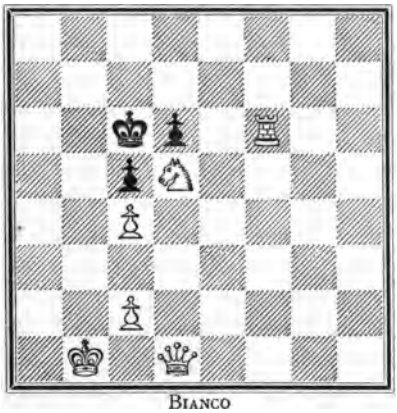
Ma, come ho detto, è di gran lunga preferibile un terzo genere di problemi: quello cioè che ammette la difficoltà in tutte le mosse.

Si osservino, a mo' d'esempio, i seguenti:

N. 2.

di **A. Shinkman**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 3.

di **J. Berger**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 4.

di **Ph. Klett**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 2.

1. Dd4, P pr D — 2. Tf7, Rc5 o Pd3 — 3. Tc7 † m. — 1...., Rb7 o d7 — 2. T f7 o Dg4 †, R? — 3. Dh8 o a1 o c8 o T c7 † m.

N. 3.

1. Td5, R pr A — 2. Dh8, R pr T — 3. Pe4 †, R? — 4. Dc3, c8 o e8 † m. — 1...., Tb7 — 2. Dd8, R pr A — 3. D pr P, ? — 4 T o D † m. — 1...., Ra5 — 2. Dd8, Rb4 — 3. D pr T ecc.

N. 4.

1. Th6, Pc5 — 2. Th1, P pr A — 3. T a1, Pb3 — 4. P pr P † m. — 3...., P pr P 4. T pr P † m. — 2...., Pc4 — 3. T pr P, Pc3 — 4. Ac5 † m. — 1...., Pc6 — 2. T pr c6, Tc5 — 3. T pr a6 † s., Tb5 — 4. T pr T † m.

Considerando il n. 2, la prima cosa che colpisce è il numero ristretto dei pezzi che lo compongono e la grande libertà di cui godono quelli bianchi. E appunto a causa di questa libertà, la prima

mossa è difficilissima e assolutamente inaspettata, giacchè, anche ammesso che dopo alquante ricerche si trovi che il pezzo che dovrà muovere il primo è la Donna, parrà quasi impossibile che, potendo essa andare in dodici case diverse, debba proprio giocare a d4 sotto la presa del Pedone! E tanto più pare impossibile inquanto che il Nero non è in posizione di *stallo*, potendo muovere a b7 e a d7. Ma sono appunto queste due mosse del Re che rendono necessaria la portata di Donna a d4, perchè soltanto da questa posizione essa può, a seconda dei suddetti movimenti del Re nero, portarsi a dar matto in a1 o in h8; mentre se il P pr D ne deriva la graziosa continuazione di 2. Tf7, mossa che non si poteva fare prima di quella di Donna a motivo dello *stallo*.

E quanta difficoltà si osserva pure nel n. 3. La Torre per prima mossa va a d5 coprendo la difesa della Donna sull'Alfiere e permettendo al Re di prendersi quest'Alfiere; ma quasi ciò non bastasse, la Donna che ora sta a difesa della Torre, abbandona anche questa al Re avversario, ritirandosi in h8! E come è ben nascosto il motivo (epperciò resa doppiamente difficile anche la seconda mossa) di portare la Donna in h8 anzichè in g7, che è quello di poter dare il grazioso matto a c8 se il Re cerca di salvarsi in c6.

Ma una delle più grandi difficoltà che si possono ottenere in un problema di 4 mosse, si riscontra nel n. 4. Può darsi che a chi si accinga a risolvere questo problema, non si presenti ultima l'idea di muovere la Th4; ma il difficile sarà sempre di trovare la casa su cui collocarla. Quella spinta ad h6 prima, e poi quel farla retrocedere ad h1 per mandarla in ultimo in a1, è uno stratagemma così inaspettato, che avrà fatto ammattire più di un solutore a trovarlo, ma che dopo trovato lo avrà anche fatto rimanere estatico di ammirazione.

Un altro esempio di grande difficoltà ottenuta con semplicità di mezzi, si trova nel seguente n. 5.

La prima mossa di Torre che va a nascondersi dietro la Donna

N. 5.
di J. Kotrec
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Tg2, Pe6 — 2. Df3, P pr D — 3. Tg7 † m. — 1...., Re6 — 2. Te2, Rd7 o A? — 3. Pe6 o D pr P † m. — 1...., A pr T — 2. D pr A ec. — 1...., Rc7 — 2. Pe6 † ec.

sotto la presa dell'A, coll'intenzione di dar matto in g7, è sorprendentemente difficile, tanto più se si considera che la Torre stessa è poi necessaria a e2.

§ 2. La prima mossa dev'essere unica.

Un problema che potesse essere risolto nello stesso numero di mosse che porta l'enunciato, incominciando a giocare con una mossa diversa da quella propostasi dall'autore, anche se questa diversa mossa non sconcertasse nè l'idea fondamentale nè la struttura delle varianti; anche se questa diversa mossa fosse semplicemente una spinta più lontana o più vicina dello stesso pezzo che dovrebbe fare la mossa dell'autore sulla stessa fila o stessa diagonale, sì che nulla venisse tolto alla sostanza del giuoco, il problema avrebbe perduto ogni suo pregio e sarebbe inesorabilmente demolito: tutto l'edificio con tanta pazienza e abilità e tempo architettato, andrebbe in isfascio come un castello di carte da giuoco al quale venisse tolta di sotto quella che ne è la base; e con ragione. Quando si sta studiando un problema accade per prima cosa di intravedere le combinazioni, o tutte o in parte, che compongono la soluzione, perciò non rimane che a scoprire in qual modo si possa procedere all'attacco; e dopo altro studio succede di trovare il pezzo che deve muovere il primo, ma si è ancora incerti se si debba portarlo più in una casa che in un'altra. È appunto nel segreto della scelta di questa casa che risiede il primo pregio, la finezza e la precisione del problema, nonchè l'ultima difficoltà a vincere dal solutore. Senza di ciò, ripeto, non si avrebbe che una splendente bolla di sapone nel momento che un dito la tocca: addio problema con tutte le sue bellezze!

§ 3. Dell'assenza di forze inutili.

Tutti i pezzi che fanno parte di un problema devono essere utili a qualche cosa, devono avere una ragione di trovarsi al posto che occupano. Quando pure non avessero un'azione diretta nel giuoco, o principale o secondaria, e non fossero messi ad altro scopo che di mascherare maggiormente gli attacchi e le difese ed aumentare la difficoltà della soluzione, o per impedire il movimento di altro pezzo, qualche cosa devono sempre fare; altrimenti bisognerebbe cacciarli via come comparse d'ingombro. È tanto importante la condizione che non devono esistere pezzi inutili, che ove ce ne fossero,

il problema non sarebbe tenuto in nessuna considerazione; ma al contrario sarebbe giudicato errato.

Un pezzo che qualche volta è affatto inutile, viene però ammesso come unica eccezione; ed è il Re bianco. Non sempre questo Re si può utilizzare come forza attiva; avviene anzi qualche volta che non si sa precisamente che impiego assegnargli, ond'è che molto volentieri si manderebbe a spasso come fecero i Brasiliani di Don Pedros. Ma per quanto la sua presenza sia d'imbarazzo, non lo si può metter fuori dello scacchiere come si farebbe di altro pezzo inutile; giacchè non è ammesso un problema senza i due Re.

Quelle composizioni però nelle quali il Re bianco non è utilizzato (se ne veda un esempio nel precedente n. 5), posto che anche il Re rappresenta una forza, e in questo caso una forza inutile, perdono alquanto di pregio, e sono posposte a quelle altre di pari merito dove il Re presta un qualche servizio. È adunque cosa raccomandabile al compositore di mettere sempre, quanto e meglio può, a partito il Re bianco; e lo faccia per prima cosa, onde non abbia poi a trovarsi nell'imbarazzo di utilizzarlo.

§ 4. Della possibilità di posizione.

L'uso invalso di non ammettere nel problema posizioni di pezzi che non sarebbero possibili nella partita ordinaria, è diventato ormai legge così comune, che non sarebbero accettati, specie in un concorso, quei problemi che ne contenessero.

Per quanto, a mio avviso, non sia equa tale legge se usata in modo assoluto, come in principio ho dimostrato, dirò che la stessa, presa in senso generico, è basata sopra ragioni di un certo valore, le quali potrebbero riepilogarsi a un dipresso così: il giuoco, così com'è, ha un numero di combinazioni tanto grande, da potersi considerare come infinito per la nostra mente; non v'è dunque ragione di ampliare e complicare i mezzi di cui già si dispone nella partita per estrinsecare una data idea; e d'altra parte, se per tale estrinsecazione si dispone di un minor numero di mezzi, sarà maggiore il merito del compositore; senza contare che un problema, per essere veramente bello in ogni sua parte, non deve avere posizioni antipatiche che conturbino la vista.

Accettiamo dunque queste ragioni e tiriamo innanzi.

Le posizioni non ammesse sono:

Alfiere in casa Torre e il Pedone accanto di Cavallo, non mosso;

I Pedoni b2 e d2, o e2 e g2, o b7 e d7, o e7 e g7 non mossi, essendo i rispettivi Alfieri fuori posto o mancanti dallo scacchiere;

Un pezzo nel campo avversario quando risulti chiaramente che non vi poteva andare se non per via di mosse impossibili;

I Pedoni in posizioni impossibili a conseguirsi, se non a condizione di aver presi più pezzi di quelli che mancano all'avversario;

È pure ritenuta posizione impossibile quella del Re in mezzo ai pezzi avversari e isolato dai propri, quando si vede chiaramente che per conseguire quella posizione avrebbe dovuto attraversare il fuoco nemico, e trovarsi in condizione da essere più volte mattato. Si osservi a tale riguardo la posizione del Re bianco nel seguente problema n. 6, dove non si saprebbe scoprire la via tenuta per piazzarsi in e8 fra cinque pezzi neri, tutti in posizioni minacciosissime.

N. 6.

di **N. Marache**

Nero

Bianco

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Dc3 †, Rd6 — 2. Td3 †, Rc7 — 3. D pr e5 †, D pr D † — 4. Ce6 † m.

CAPO VII.

Delle qualità volontarie.

§ 1. Della novità.

Finora abbiamo visto quali sono le qualità di cui dev' essere rivestito il problema perchè possa essere degno di questo nome. Ma non basta ch'esso sia un poco difficile, e che il Bianco giuochi una prima mossa unica, e che non abbia pezzi inutili nè posizioni impossibili; chè ove non avesse altre qualità, sarebbe una ben meschina cosa, e potrebbe essere anche una brutta cosa. Perchè un problema sia apprezzabile, bisogna che sia dotato in un certo grado anche delle qualità che ho chiamate *volontarie*; chè se le *necessarie* occorrono per avere il problema puro e semplice, le altre occorrono per avere il problema bello; e in questo senso anche le volontarie diventano necessarie.

La qualità che più colpisce, quella che dà un pregio assoluto al problema e che dai giudici di concorso è tenuta in maggior conto se si verifica, è la novità dell'idea alla quale s'informa la composizione.

L'idea consiste nell'ultima fase della soluzione, ossia scioglimento finale e posizioni di matto, il tutto combinato con le mosse che sono state necessarie per conseguire tale scioglimento e tali posizioni.

Osservando, per esempio, i problemi precedenti, l'idea del n. 2 consiste nella combinazione di portare la Donna in presa del P, onde sciogliere la posizione di *stallo* che si verificherebbe giocando la seconda mossa di T a f7 se la Donna non fosse sacrificata, e onde poter mattare ai due angoli più lontani e diametralmente opposti dello scacchiere, se il N. a vece di prendere la D, fa giocare il Re.

Nel n. 3 l'idea consiste nel mandare la Torre a coprire l'azione della Donna affinchè il Re possa prendere l'Alfiere, e ciò combinato con la successiva mossa di Donna che abbandona pure la Torre al Re nero onde poter dar scacco di P e dar luogo ai diversi matti.

Così nel n. 4 l'idea sta nella combinazione delle tre mosse di Torre col matto di Pedone, il quale, mentre copre l'azione della T d3 come difesa del P a 3 ed è sostenuto da questa Torre nel dare il matto, scopre l'azione della T a 1 per la difesa del detto P a 3.

Sbaglierebbe a partito chi ritenesse che l'idea d'un problema consiste nella prima mossa soltanto, o solo nella posizione del matto principale. Se così fosse, le idee sarebbero esaurite, o quanto meno vicine ad esserlo. Invece non è così: ogni mossa, ogni matto portano seco loro un'idea particolare; la combinazione della prima con la seconda mossa porta pure con sè un'altra idea particolare, e così di seguito; e tutte le varianti e sotto varianti che derivano dalle mosse del B. e dalle difese del N. (le quali difese possono racchiudere esse pure altrettante idee) formano altre idee separate. L'idea del problema adunque è l'insieme armonico di tutte queste idee, allo stesso modo che tutti i ramoscelli d'una pianta, mentre si possono considerare altrettante pianticine se prese separatamente, formano nel loro insieme un grande albero.

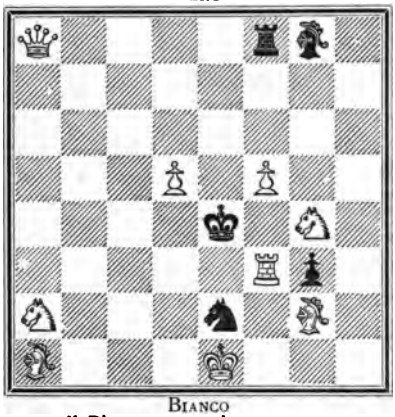
Da ciò si comprende che nel problema in due mosse, l'idea ha limiti piuttosto ristretti, giacchè essa consiste nella prima mossa che prepara il matto, combinata con la seconda che lo dà e con le difese e le posizioni che ne derivano. In questo non vastissimo campo le idee non sono inesauribili; e si potrebbero anzi ritenere esaurite, giacchè si può essere sicuri di riscontrare in ogni 2 † m. di stile semplice che venga alla luce, idee già vedute. È per questa ragione che gli odierni compositori si studiano di unire, nei problemi in

due mosse, alla difficoltà della prima mossa la moltiplicità delle varianti e la complessità e varietà delle posizioni di matto, in modo che uno d'essi presenti la riunione di parecchi. Di questo stile tutt'affatto moderno, abbiamo degli esempi sublimi, come sarebbero i seguenti:

N. 7.

di **T. Taverner**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Dc8.

N. 8.

di **T. Taverner**

NERO

BIANCO

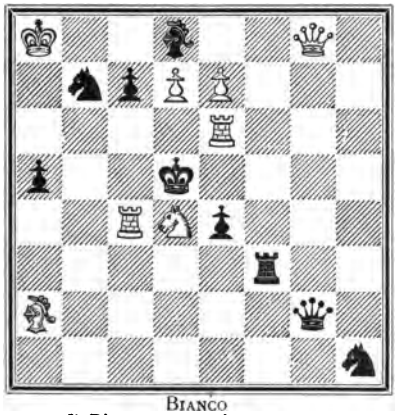
Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Th1.

N. 9.

di **A. F. Mackenzie**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Cc6.

N. 10.

di **J. Jespersen**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Dg1.

Il N. 7 è rimarchevole non tanto per le posizioni finali, quanto per la difficoltà della prima mossa e la precisione con cui succedono i matti. Anche senza essersi provati a risolvere il problema, è facile persuadersi della detta difficoltà, riflettendo che la Donna, già molto libera ne' suoi movimenti e in facoltà di prendere la Torre indifesa, si trova a difesa di un Ped. che basterebbe spingere per dare scacco; dove se Torre prendesse la Donna, verrebbe il matto di Cav.; e che da tale posizione, giocando a c8, abbandona il Ped. e continua a rimanere in preda della Torre nemica. L'idea adunque di questo problema consiste principalmente nell'aver saputo mettere la D in condizioni tali, da rendere la prima mossa molto difficile.

Anche il N. 8 si fa rimarcare per la difficoltà della 1.ª mossa, difficoltà però di un altro genere della precedente, giacchè questa consiste nell'aver nascosto molto bene il pezzo che deve muovere e la casa dove questo pezzo deve andare. Ma non è qui tutto il merito del problema: la combinazione dei quattro pezzi neri dell'ottava linea, che nel muovere coprono a vicenda l'uno l'azione dell'altro senza poter impedire che il Bianco dia matto ad onta delle 18 mosse di cui dispongono, dà un merito speciale al problema e ne costituisce l'idea più saliente, la quale, se non è affatto nuova, è però resa con eleganza speciale.

Il N. 9 si presenta con una certa novità di posizione per la doppia combinazione dei matti di scoperta che dànno le Torri coprendo sempre la difesa o della Torre o della Donna nera, a seconda che muove o questa o quella. Questa combinazione, magistralmente resa in modo ampio e complesso, si può considerare l'idea principale che si collega alle idee secondarie di matto, e che dà una speciale distinzione a questa bella composizione.

Il N 10 ha un'elegantissima prima mossa. Di certo l'idea di allontanare la Donna che sta a difesa della Torre con infilata del Re nero, per portarla dal lato opposto dietro un Pedone, sulla diagonale che converge alla casa sulla quale sta la Torre abbandonata, onde dar luogo, se R pr T, al matto di Donna sulla casa di partenza, o di P due passi scoprendo la difesa della Donna sulla Torre, ne rammenta di simili già veduti; ma non sarà facile trovare un problema che riunisca tanta quantità di matti di questo genere e dove il Re bianco abbia tanta parte attiva.

Però anche in posizioni più semplici si possono trovare tali doti, da farle accettare senza la taccia d'imitazioni; e questo può accadere quando l'autore ha trovato la maniera di estrinsecare un'idea conosciuta con maggior sottigliezza in rapporto alle posizioni e al

numero dei pezzi d'attacco e difesa, con maggiore economia di forze, con posizioni più simpatiche di quanto non fu fatto prima. Si osservi, per esempio, il seguente num. 11.

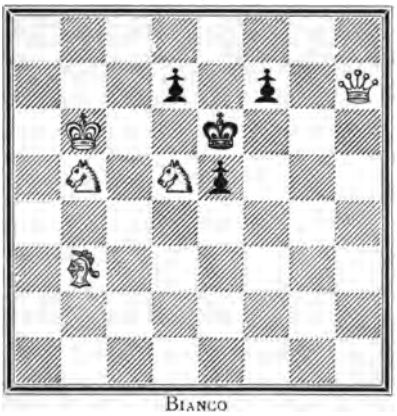
N. 11.
di **A. C. Pearson**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 2 mosse.
1. Cg6!

Quanto spirito ed eleganza nella mossa di Cavallo che rende libero il Re nero in cinque case differenti, abbandonandogli in pari tempo l'Alfiere! Chi potrà non accettare come nuovo questo problema nel suo complesso? Se non è nuova l'idea fondamentale, è però nuova la forma, e così fine e delicata e simpatica quanto non si potrebbe desiderare di più.

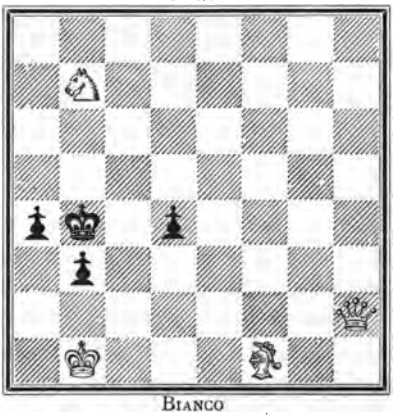
Si osservino anche i seguenti n. 12 e 13. Quel loro complesso di semplicità, eleganza e difficoltà è la geniale idea che rende questi due gioielli tanto simpatici e nuovi ad un tempo.

N. 12.
di **W. A. Shinkman**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 2 mosse.
1. Aa4.

N. 13.
di **W. A. Shinkman**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 2 mosse.
1. Df2.

Dei due generi ora veduti di problemi in due mosse, il primo ricco di varianti e di pezzi, ma con poca o nessuna libertà al Re

nero, e il secondo più semplice, ma ove il Re nero gode di molta libertà, certo questo è preferibile perchè più elegante, più fine, più puro nelle posizioni di matto, più simpatico nella sua semplice struttura; ma bisogna andar guardinghi quando si lavora a queste composizioni, perchè, ripeto, è assai facile, pur senza volerlo, cadere in troppo palesi imitazioni di problemi conosciuti, il campo essendo già stato percorso in ogni verso.

I problemi in 3 mosse cominciano a presentare un campo senza confronto più vasto del precedente: le combinazioni che si possono trovare dalla prima alla terza mossa, si può ritenere che non sieno ancora state esaurite, e che non saranno esauribili per molto tempo ancora; tanto più poi se si passa ai problemi in quattro e cinque mosse: in questo campo vi sarà sempre tanta messe da mietere, da nutrire la fantasia di tutte le generazioni future fino all'estinzione della razza umana.

Ma dal fare dei problemi che presentino una qualche differenza fra loro, al farne di quelli che abbiano qualche cosa di nuovo o nell'idea o nella costruzione, ci corre e molto. Mille problemi possono essere in qualche parte diversi uno dall'altro, tanto da appartenere ognuno ad una delle infinite combinazioni suddette; ma nella sostanza, nell'idea a cui s'informano, saranno su per giù la stessa cosa. Le idee dunque e i modi di concretarle, se sono in numero grandissimo, non lo sono però in modo così sterminato come le combinazioni.

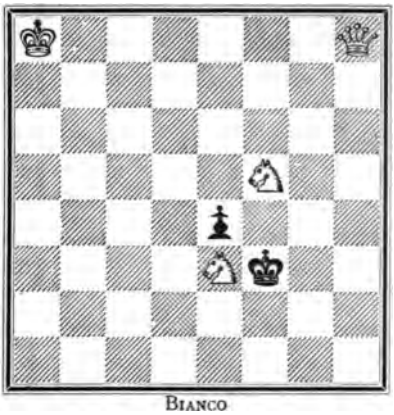
Da ciò si comprende che dopo tanti problemi che al dì d'oggi sono stati composti (forse un centinaio di migliaia) con tanti eminenti compositori che tuttora li producono a diecine di centinaia ciascuno, e che fanno a gara nel produrre idee non ancora tentate, o se tentate, rappresentate sotto nuova forma, si comprende, dicevo, che il trovare nel genere semplice un'idea veramente nuova, è cosa tutt'altro che facile. Senza parlare dei problemisti più antichi, dirò che J. Brown di Bridport, Bayer, Willmers, Healey, Loyd ed altri, si sono resi celebri colle loro magistrali composizioni. Essendosi essi trovati nel momento in cui il problema cominciava a prendere nuova importanza e nuovo sviluppo, per l'incoraggiamento che gli veniva dato da pubblici concorsi, poterono presentarsi, quali antesignani in una nuova palestra scacchistica, con delle composizioni molto perfezionate, non solo, ma nuove di concetto e di forma. Si può dire senza tema di errare, che essi furono i primi architetti del problema moderno.

Esaminando alcune delle loro composizioni, procurerò di rilevarne appunto la novità del concetto o della forma.

N. 14.

di **J. Brown** di Bridport

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Da1, Rf4 — 2. Da6, ? — 3. Dh6, o d6 o f1 † m.

N. 15.

di **K. Bayer**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Cc4, P pr C — 2. Ad4, R pr A — 3. R d6, ? — 4. De5, o f4 † m.

N. 16.

di **R. Willmers**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Tc5, P o C pr T — 2. Df5 †, P pr D — 3. Cf3, A pr A — 4. Cc3 † m. — 1...., Td8 — 2. Df3 †, Rd4 — 3. Dc3 †, Re4 — 4. P † m.

N. 17.

di **S. Loyd**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ta1, Ag8 — 2. Pg7, ? — 3. P pr T † m. — 1...., Ac4 — 2. C pr P †, Rd5 — 3. A pr P † m. — 1...., Ad5 — 2. Cc2 †, Rc4 — 3. Af1 † m. — 1...., Tb8 — 2. T pr A, T pr P — 3. C † m. — 1...., Af7 — 2. P pr A ec.

N. 18.

di **F. Healey**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Th1, Ae8 — 2. Db·, Ab5 — 3. Dg1 † matto.

John Brown di Bridport ha fatto uno studio speciale di problemi composti della Donna e dei due Cavalli bianchi e di uno o due Pedoni neri. La quantità delle posizioni di matto che ne risultano sono veramente interessanti, e se non costituiscono un'idea affatto nuova, hanno questo di particolare: che quasi mai il Re bianco concorre a formare le suddette posizioni; perciò sotto quest'aspetto si possono considerare come informati ad un concetto originale e proprio di questo egregio compositore. Nel n. 14 che ho scelto fra tanti, la Donna giuoca delle mosse elegantissime.

Sacrificare la maggior parte dei pezzi bianchi nel modo più elegante ed inaspettato, onde poter fare la penultima mossa che prepara il matto, mentre non si potrebbe far prima per qualche difesa speciale del Nero; restare con uno o due pezzi al più per dare il matto, ecco il concetto al quale sono informati la maggior parte dei problemi del Dottore Konrad Bayer di Olmütz, di Rudolfo Willmers di Berlino, e di altri: concetto che quei due valentissimi compositori, in ispecie il primo, hanno saputo rendere originale per la scelta delle mosse sempre eleganti e difficilissime ad onta della minaccia più o meno immediata del matto.

Nell'esempio che ho scelto, problema n. 15, se il Bianco potesse portar subito il suo Re in d6, la Donna darebbe matto in e5 alla 2.ª mossa; ma le Torri nere impediscono coi loro scacchi quel movimento di Re. Da qui il sacrificio di Cavallo in c4 seguìto da quello d'Alfiere in d4, e l'azione delle Torri resta paralizzata.

Nel n. 16, se le Torri nere non potessero andare in d8, si darebbe matto sacrificando la Donna in f5, quindi portando il Cavallo in f3 e mattando in d2 con l'altro Cavallo, ma le Torri lo impediscono; da ciò l'ideato sacrificio della Torre bianca in c5 per preparare in c3 il matto di Cavallo quando si avanzerà una delle Torri avversarie. Si noti come il sacrificio della Torre conduca all'elegante soluzione dell'autore.

L'idea di costringere l'Alfiere nero a rinchiudere la Torre del suo colore onde poter avanzare il Pedone alla 7.ª e dar matto prendendo detta Torre, quale si vede nel n. 17, è originale e nuova. Nella soluzione c'è il difetto del doppio pezzo che può ottenersi spingendo all'ottava casa il Pedone e prendendo così la Torre; ma per l'estrinsecazione dell'idea, questo difetto non ha nessun valore, e come problema è sufficientemente compensato dalla bellezza della prima mossa e dalle varianti che derivano dalle difese dell'Alfiere nero in c4 e in d5.

Quando il problema n. 18 venne alla luce, destò la più grande ammirazione negli amatori per due qualità che riveste in grado eminente: la novità dell'idea e la difficoltà della soluzione. Se ben si esamina, queste due qualità stanno unite insieme, nè si possono considerare separatamente senza che l'una partecipi dell'altra; giacchè la combinazione del matto di Donna a g1 con infilata di Cavallo, non sarà idea nè nuova nè difficile; ma il combinare tal matto con una posizione di pezzi dove la Donna pare immobilizzata dalla difesa che esercita sul Cb6 e dal matto che dovrà dare in d6 se giuoca il Cavallo b7, e dove apparentemente sono tutte precluse le vie per giungere in g1; e immaginare inoltre il modo di sbarazzare una di tali vie mediante la mossa che sembra la più indifferente di quante se ne possono fare in questa posizione; e le due mosse stesse della Donna piene di spirito; tutto quest'insieme è improntato ad un tempo di originalità e difficoltà evidenti. Nè vedrei il modo di scindere queste due qualità senza che si distruggessero, o quanto meno, si menomassero a vicenda. In altre composizioni si potrà notare la sublimità dell'arte, in questa si vede il lampo del genio.

Anche i seguenti problemi si possono ritenere informati a idee originali.

Nel n. 19 è una trovata originale l'Alfiere bianco che si porta dietro l'Alfiere nero per dar matto nella casa a sinistra di questo Alfiere, dove non può arrivare la difesa della Torre perchè coperta dallo stesso Alfiere nero.

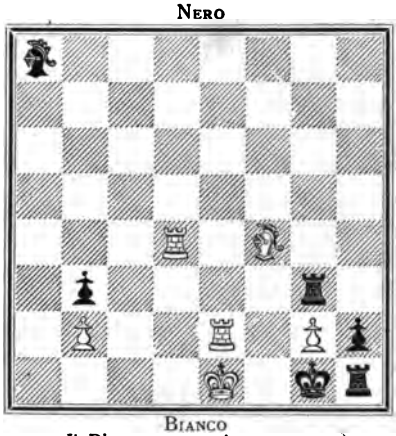
La portata dell'Alfiere in a8 onde aprire un varco alla Donna, la quale andando prima a b7, va in ultimo a dar matto in h1, è l'idea peregrina del n. 20.

Un'altra ben spiccata idea ci fornisce il n. 21 nelle difese che può fare il Pedone nero spingendosi a g1 e chiamando un pezzo a piacimento, e nella diversità d'attacco a cui è costretto il Bianco a seconda del pezzo chiamato.

N. 19.

di **W. A. Shinkman**

NERO



BIANCO

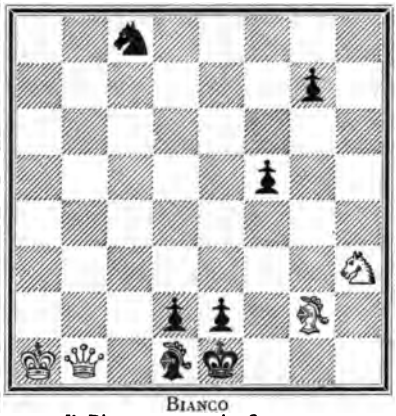
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Td4-d2, Ae4 — 2. Ae5, T pr P — 3. T pr T †, A pr T — 4. A † m. — 1...., Ab7, o c6, o d5, o f3, o pr P — 2. Ab8, o c7, o d6, o pr T ecc.

N. 20.

di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Aa8, Pg6 — 2. Db7, ? — 3. Dh1 † m. — 1...., Cd6 — 2. Db6, indi † m. — 1...., Rf1 — 2. D pr P †, indi † m. — 1...., Pf4 — 2. Dg6, indi † m.

N. 21.

di **S. Loyd**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Rd2 † s., Pg1-A — 2. Re1, A pr D † 3. R pr A † m. — 1 ..., Pg1-C — 2. Ad1, C ? — 3. A pr C † m. — 1...., Pg1-D — 2. Tf1, T pr T — 3. D pr T † m.

N. 22.

di **S. Loyd**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Td7, Pg3 — 2. Ah7, R pr P — 3. A f5 † m. — 1...., Tg3 — 2. P pr P † s., T h3 — 3. Db8, o c7 † m.

Nel n. 22, quattro pezzi stanno a difesa del Pedone bianco; con due mosse spariscono tutte e quattro le difese: la Torre copre la Donna, l'Alfiere copre l'altra Torre e il Re può prendere il Pedone. Questa è l'idea originale.

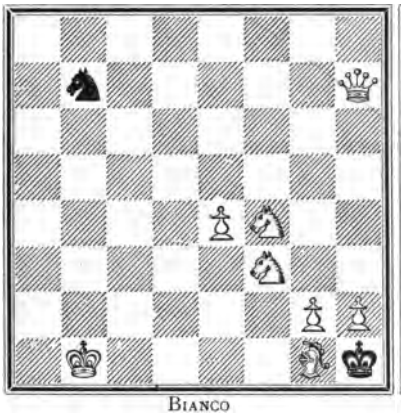
Un'altra idea originale ci fornisce il n. 23: l'Alfiere sta sulla casa che dovrà occupare la Donna per dare il matto; si deve dunque far sparire questo Alfiere, e sparisce infatti sulla stessa diagonale che dovrà percorrere la Donna! Sembra di assistere a un giuoco di prestigio.

L'Ag2 che impedisce alle Torri, o di portarsi a c7 per coprire l'azione dell'Ad8, o di dare scacco al Re, o d'inchiodare la Donna prendendo il Ph4, costituisce l'idea originale del n. 24.

N. 23.

di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ac5, C pr A — 2. Da7, C? — 3. Dg1 † m. — 1...., Cd6 — 2. Dd7, C? — 3. D d1 † m.

N. 24.

di **Ph. Klett**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dh2!, Ta7 — 2. Ab7,? — 3. D † m. — 1...., Tc5, o e5, o f5, o h5 — 2. Ac6, o e4, o f3, o h3, ? — 3. D † m.

E moltissimi altri ne potrei citare; ma li ommetto per brevità, ritenendo sopratutto che i precedenti esempî sieno sufficienti a dare allo studioso un concetto di idee semplici e originali.

Ripeto che a trovare un'idea assolutamente nuova nel genere semplice ora detto, un'idea spiccata della quale si possa dire di non averla anche vista, è cosa assai difficile, specialmente trattandosi di problemi in due e tre mosse. Ci voleva quel gran mago che è

Samuele Loyd a imbandirci or non è molto una pietanza piccante come le droghe che ci vengono dalla sua patria, e d'un sapore nuovo.

Ecco il problema a cui alludo.

N. 25.

di **S. Loyd** di New-York

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Cb4, Tb6 † — 2. C pr T, Re6 — 3. De8 † m.

Questo problema che formava il tema da risolversi in un'ora e mezzo di tempo al concorso di soluzioni del Congresso dell'Associazione di scacchi degli Stati Uniti, non fu risolto da nessuno dei quattordici concorrenti presentatisi!

È da credere che tutti avranno dato per prima mossa della soluzione vera (come accadde a me pure tentando di risolverlo) Cd5-b6, o b4, o c3, o e3; in fatti se dopo una di queste mosse il Nero risponde Th-?, o A ?, o P ?, ne segue 2. Ad5, ? — 3. Cd6 † m. Ma la grande difficoltà sta appunto nel vedere che tre delle suddette mosse di Cavallo non sono efficaci, e che soltanto la mossa 1. Cb4 porta alla soluzione; ed ecco il segreto: 1. Cd5-b6, o c3, o e3, Pg1 fa A! — 2. Ad5 (unica), stallo!! Par di sognare a vedersi sotto gli occhi questo stallo, mentre una mossa prima il Nero poteva giocare tre pezzi e prendere la Torre con un Pedone libero o spingerlo a Donna.

Questa magnifica trovata costituisce appunto un'idea nuova e dà al problema una grandissima difficoltà.

Ma se non nel concetto, nella forma si può sempre trovare qualche cosa di nuovo. Anche se il problema rammentasse idee conosciute, quando non sieno ripresentate con troppo palese e servile imitazione, può essere rivestito di tali qualità da potersi accettare come una nuova produzione anche dai giudici più rigorosi.

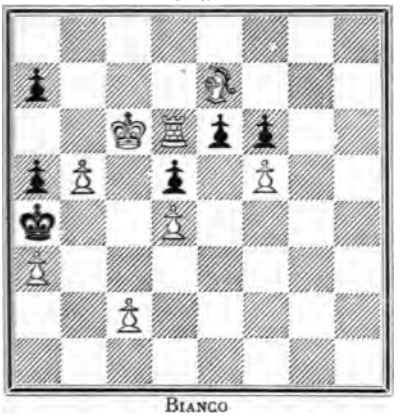
Nel problema n. 4 di Klett taluni vogliono vedere la stessa idea del seguente n. 26.

Il giro che fa la Torre per portarsi in a1, è vero, somiglia molto nei due problemi; ed è anche probabile che il signor Klett abbia ideato il suo dopo aver visto quello del signor Estephe, come lo fa supporre quella specie di mistero che circondava il nome del compositore quando il problema Klett fu presentato al congresso di Cre-

N. 26.

di **V. Estephe** di N. York (1847)

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mossa.

1. T pr e6, Pa6 — 2. Te1, P pr P — 3. Ta1, Pb4 — 4. P pr P † m.

Imitare un' idea già conosciuta non è in generale cosa bene accetta. Si vede con disgusto e antipatia un problema che apparisca troppo chiaramente calcato sulla falsariga di un altro specialmente se celebre, e specialmente se l' imitazione è fatta con peggioramento di costruzione. Si osservi per esempio, il seguente n. 27.

Quivi è chiarissima l' imitazione del problema di Healey dato più innanzi sotto il n. 18; e quanto peggioramento nella costruzione!: facilità nella prima mossa, presa d'Alfiere nel matto principale, mancanza di purezza nelle posizioni di matto, ecc. Eppure questo problema ottenne il 1.° premio ad un concorso!

Altri due casi di assai trasparente imitazione del suddetto problema Healey sono i seguenti n. 28 e 29.

feld nel 1871 e quando in seguito venne pubblicato nella *Schachzeitung* del 1874 con le iniziali P. K. Ma ove non fosse nel problema di Klett una maggiore difficoltà e una maggiore apparenza di controsenso nella prima mossa coll' aver dato alla Torre un movimento opposto a quello che deve avere per portarsi in a1, e una maggiore varietà nella soluzione, avendola rivestita di una variante e di sottovarianti, basterebbe il diverso modo di succedere del matto colla T in a1, come è detto a pagina 24, per ammettere nel problema di Klett un concetto nuovo e originale, malgrado la somiglianza del giro della Torre.

N. 27.

di **S. H. Thomas**

NERO

BIANCO

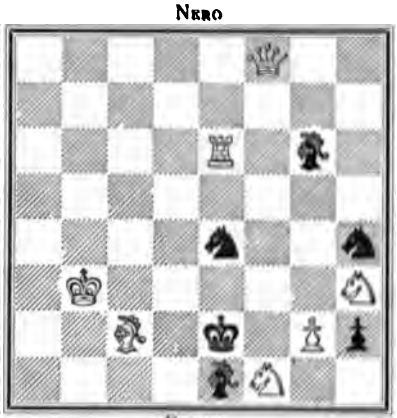
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Db8, Tf1 — 2. Dh2, Rb2 — 3. D pr A † m. — 1...., ? — 2. Ca2 sc., A pr C 3. Tc1 † m.

N. 28.
di **Finlinson**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.
1. Ca2, Ah3 — 2. Db1, Af1 — 3. Db6 † m.

N. 29.
di **F. Healey**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.
1. Df6, Ag3 — 2. Da1, Ae1 — 3. Da6 † m.

Il secondo, come si vede, è dello stesso Healey; e non si comprende come così sottile problemista abbia voluto ripetere quella sua stessa idea che menò sì meritato vanto. Se avesse qui raggiunto una maggiore perfezione di costruzione, si comprenderebbe; ma credo che non vi sia chi non ritenga il n. 18 di gran lunga superiore al 29. Ad ogni modo, lo strano si è che entrambi i suddetti problemi, 28 e 29, furono premiati a un concorso dello stesso giornale *(British Chess Association)* che pochi anni prima premiò il 18!

Qui mi occorre spendere due parole a proposito delle imitazioni e del giudizio che se ne fa.

Quando accade di vedere un problema che rammenta l'idea o la posizione di altro già veduto, si grida da taluni al *plagio* con tanta sicurezza e con tanta compiacenza, come, né più né meno, se avessero fatta un'importante scoperta scientifica; e sono recalcitranti in modo assoluto ad ammettere che una data combinazione o una data idea possa essere sorta contemporaneamente o in epoche diverse in più d'una mente, senza che vi sia stata comunicazione di sorta. Eppure nulla di più erroneo di questo giudizio.

Io non nego che, come tutte le arti, anche quella dei problemi di scacchi abbia i suoi plagiari. I plagiari sono coloro i quali, senza curarsi di variare, perfezionare, arricchire la composizione, vogliono vendere per propria un'idea già esposta da altri, quando quest'idea è così peregrina e trattata con tale singolarità di mezzi, da essere

troppo evidente l'impossibilità che sia sorta uniforme in più menti, come appunto è il caso del più volte citato n. 18 e delle sue imitazioni: plagiari sono coloro che, non essendo capaci di costruire da sè stessi un bel problema, frugano in qualche vecchio giornale straniero, che credono dimenticato, vi copiano un problema dei migliori, magari ricco di pezzi, voltano la posizione in modo da mandare a destra quello che è a sinistra e viceversa, e poi con la più grande spudoratezza te lo presentano come *cosa propria.*

Questi ladri di problemi sono per fortuna assai rari, e meritano il più assoluto disprezzo.

Ma avviene di sovente che fra problemisti che compongono molto, quando appunto lavorano attorno ad una composizione non singolarissima, le cui combinazioni sorgono più per una gran pratica che hanno dello scacchiere e del maneggio dei pezzi, che per una speciale ricerca della mente; quando cioè non stanno concretando un concetto assolutamente nuovo (cosa questa d'altra parte che accade assai di rado), avviene, ripeto, che questi problemisti si incontrino a trattare la stessa idea. Ora, che cosa v'ha di strano, se ammesso tale fortuito incontro, questi compositori che sono quasi ugualmente abili nel maneggiare i pezzi, che conoscono a perfezione l'arte del comporre, e perciò il modo migliore e più economico di ottenere certe posizioni di matto, di dare una certa eleganza e difficoltà alle mosse che occorrono a conseguire tale matto, e tante altre cose; che v'ha di strano, ripeto, se, oltre a incontrarsi nell'idea, s'incontreranno pure nello svolgimento di essa? Io davvero non ci trovo nulla di strano, e sono persuaso che saranno con me tutti coloro che contano di propria composizione qualche centinaio di problemi: la cosa mi sembra anzi naturale.

Sarebbe un portar vasi a Samo se riproducessi qui i numerosi esempî di tali coincidenze già esposti nei sapienti articoli pubblicati a più riprese nella *Nuova Riv.* dall'egregio amico Seghieri. Chiunque conosce tali esempî. Ma non sarà inutile ch'io aggiunga due casi d'inconscia imitazione avvenuti a me stesso.

I due problemi imitati mi furono sconosciuti sino al momento di scartabellare qualche raccolta in cerca di composizioni che potessero servire di illustrazione al presente scritto.

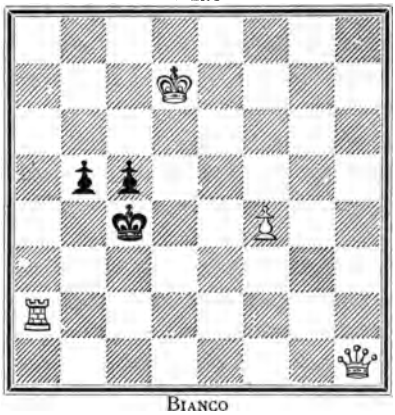
La soluzione del n. 30 è così: 1. Ta3, Rb4 — 2. Da8, Pc4 — 3. Df8 † m. — 2...., Rc4 — 3. De4 † m. — 1...., Rd4 — 2. Rc6 ecc. — 1...., Pb4 — 2. Df1 † ecc.

Quella del n. 31 è 1. Dc6, Pd5 — 2. Dc8, Pe4 — 3. Dh8 † m. — 2... , Re4 — 3. Dg4 † m. — 1...., Pe4 — 3. Te3 ecc.

N. 30.

di **S. Loyd**

NERO



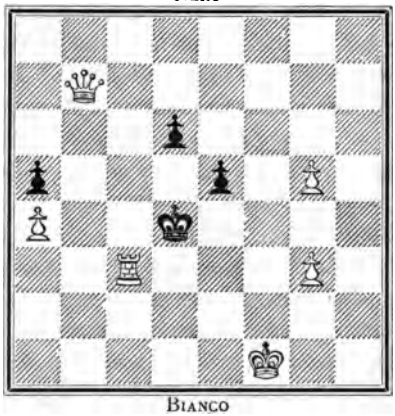
BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 31.

di **G. B. Valle**

NERO



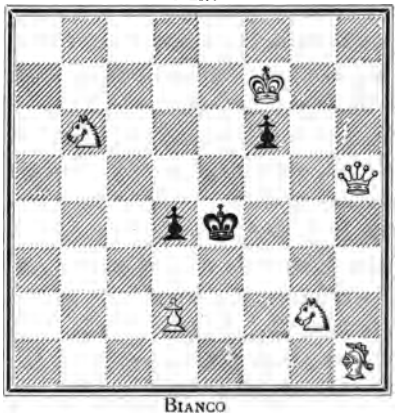
BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 32.

di **W. A. Shinkman**

NERO



BIANCO

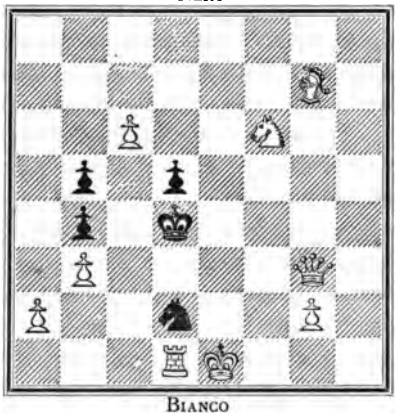
Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Dh2, Rd3 — 2. Ce1 † m.

N. 33.

di **G. B. Valle**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Dg6, Rc5 — 2. Cd7 † m.

Dove si vede che lo svolgimento principale e le relative posizioni di matto sono identici fra loro.

Paragonando fra loro il 32 e il 33, e tenendo conto dell'inversamento delle due posizioni, si vede chiaramente che, non solo l'idea,

ma la posizione della Donna, del Cav. e dell'Alfiere, la mossa della Donna e il matto principale di Cav., sono identici nei due problemi.

Se io avessi conosciuto i due suddetti di Loyd e Shinkman, certo non avrei composto i miei; come non avrei composto il 4 † m. (LXVIII della mia raccolta) riportato da Salvioli nel suo articolo « Problemi e Problemisti » (*N. Rivista*, Nov. 1877) come imitazione di uno di Anderssen, se questo problema avessi conosciuto. Ed invero, con che soddisfazione consumare tanto tempo a costruire un problema che per la sua palese imitazione di altro perderebbe ogni pregio, quando lo stesso tempo si può impiegare in altre composizioni più originali?

Io sono convinto, e la stessa convinzione penso che l'abbiano tutti i compositori che si rispettano, che in genere le imitazioni derivino da combinazioni fortuite, e che allorquando una se ne scopre, sia una spiacevole sorpresa per l'inconsapevole plagiario.

Dopo quanto ho detto, non mi rimane che a fare due raccomandazioni: la prima ai critici, di essere meno scettici nel giudicare simili casi, giacchè è più facile ingannarsi che colpire nel vero: la seconda agli studiosi che volessero darsi alla composizione dei problemi, di passare prima in rivista le principali collezioni di questi lavori scacchistici. Sarà certo una fatica ardua a seguire questo secondo consiglio, essendo tali collezioni piuttosto numerose e voluminose; ma in compenso guadagneranno un utilissimo corredo di cognizioni che varrà a svegliare la loro fantasia per nuove composizioni, e a metterli in guardia contro le imitazioni dei lavori altrui.

Vi sono ancora, come abbiamo visto, delle imitazioni fatte di proposito, che a vece d'essere rigettate, sono accolte con simpatia ed ammirazione e sono quasi tenute in conto di novità. Ciò si verifica quando l'imitazione è nascosta, in primo luogo da una costruzione più accurata, da una maggiore difficoltà, da una maggiore economia di forze e da una maggiore ricchezza di varianti. Di questo genere potrebbe essere il n. 4. Io non so se il sig. Klett quando compose questo problema (a. 1871) conoscesse il n. 26; ma supposto che sì, il suo lavoro non perde di originalità stante i pregi rilevati più innanzi. In secondo luogo da una nuova forma data allo svolgimento dell'idea in modo da farla parere quasi tutt'altra cosa; e a questo genere si potrebbe ascrivere il n. 24 come imitante il n. 18.

Nel problema poi complicato, quale vien presentato dai più valenti compositori moderni, c'è tanto da mietere, che se ne potranno saziare le fantasie di molte generazioni ancora. È in questo campo che invito i giovani studiosi a esercitare le armi della loro intelli-

genza. Considerando le altre qualità che dovrà avere il problema, ci verrà fatto di presentar loro dei bellissimi esempî di questo moderno stile. Si specchino in quegli esempî, e quindi, evitando le servili imitazioni, proseguano franchi nei loro studî e vi perseverino; qualche cosa di buono non potrà mancare di nascere.

§ 2. Della correttezza nello svolgimento della soluzione. Doppie continuazioni e doppi colpi.

Non solo il Bianco deve disporre d'una prima mossa unica trattandosi di problema, ma ad ogni difesa del Nero che tenda a contrastare il giuoco del Bianco, deve seguire una unica replica di questo; perciò uniche devono essere le seconde, le terze, le quarte mosse ec.; come pure uniche devono essere le mosse che dànno matto in risposta a quelle del Nero che cercano impedirlo.

Quando, fatta la prima mossa da ambe le parti, se il Bianco potesse continuare il giuoco con diverse mosse e in modo da ottenerlo diverso da quello ideato dall'autore, si direbbe in questo caso che la soluzione contiene *doppie continuazioni*; e queste doppie continuazioni costituirebbero un gravissimo difetto di costruzione, tanto più se questo difetto si verificasse nelle varianti di maggiore importanza. Il problema sarebbe poco meno che errato.

Se invece queste altre mosse non variassero la struttura del giuoco ideato, o se in fin di soluzione lo scaccomatto si potesse dare in più modi con lo stesso pezzo o con pezzi diversi, in questo caso si direbbe che il problema contiene dei *doppi colpi*. I doppi colpi sono difetti meno gravi delle doppie continuazioni; ma anche questi danneggiano molto il problema, e portano un contributo non indifferente di deprezzamento, specialmente se tali difetti prendono parte alle varianti principali.

Non raccomanderei dunque abbastanza allo studioso di mettere la maggiore attenzione possibile nel verificare il suo problema. onde assicurarsi che non contenga qualcuno dei difetti sopra detti. E non si contenti di far queste verifiche una volta sola; metta il problema a dormire per qualche giorno, quindi lo ripigli a mente fresca e lo analizzi minutamente con la massima diffidenza; e quando crederà di essere ben sicuro della sua correttezza, ne faccia diverse copie e le mandi a diversi suoi amici perchè ne trovino la soluzione. Non sarebbe difficile che dovesse subire qualche sgradevole sorpresa, come quella di vedersi respingere il problema con annotazioni in margine di non previste doppie continuazioni, o di una soluzione neppur sognata.

Insisto su questo punto: il farsi aiutare nella verifica delle composizioni è quasi una necessità assoluta. Quando si è ultimato un problema la mente rimane così affaticata e così piena delle combinazioni che si sono ideate, che qualche volta può sfuggire una doppia soluzione molto ovvia e facile a trovarsi. Sarebbe dunque vana e puerile pretesa il voler fare tutto da sè. E poi, perchè mettersi al rischio di veder distrutte in un momento le fatiche di più giorni, di più settimane?

Ma non si creda che sia cosa facile e al tutto possibile l'ottenere una perfetta correttezza in tutte le varianti e sottovarianti di un problema, specialmente se di stile complicato. Anzi è cosa difficilissima e qualche volta impossibile, non solo; ma il lasciare qualche imperfezione nelle varianti o sottovarianti di minore importanza è spesso una necessità. Mi spiego. Se, per togliere un doppio colpo od altro difetto in una di queste varianti o sottovarianti, il compositore dovesse far perdere qualche pregio, anche minimo, alle varianti principali, o sopprimere una di queste, o aggiungere un pezzo che non servisse poi ad altro, e cose simili, sarebbe preferibile che lasciasse il difetto: sarebbe un neo sopra un bel viso di donna. Da ciò si può inferire che:

1.° Si deve più che si può e meglio che si può, compatibilmente con la ricchezza e importanza delle varianti e con la speciale funzione dei pezzi, mondare il problema da ogni difetto.

2.° Se una variante o sottovariante di minore importanza fosse riuscita difettosa, e non paresse tenere buona compagnia alle varianti maggiori essendo queste di merito assai superiore a quella, si deve sopprimerla; ma se il sopprimerla menomasse in qualche parte il pregio del problema, si deve lasciare senza scrupolo. Un buon pasticcio non perderà la squisitezza del suo sapore se nella pasta sarà rimasto qualche pezzetto di guscio d'amandorla.

3.° Se il togliere un difetto a una variante secondaria costasse una parte di pregio della soluzione principale, pure in questo caso si deve lasciare il difetto.

Si sappia insomma sacrificare il meno al più; e nello stesso modo che non dobbiamo lasciarci vincere dalla mania d'impinguare il problema di varianti da dozzina, non dobbiamo neppure pretendere di sopprimere quelle varianti secondarie che non possono a meno di sussistere per forza di giuoco, solo perchè hanno qualche difetto, chè di questo più grave sarebbe se la soppressione trascinasse seco dei pregî importanti. Nel tôrre e nell'aggiungere ci è d'uopo di molto giudizio.

§ 3. Della scelta delle mosse.

Il prefiggersi di dar matto in tre o quattro mosse sopra una data casa con scelte posizioni di pezzi, non basta; bisogna sceglier bene i mezzi che si dovranno adoprare per raggiungere questo scopo. I mezzi sono le mosse, e queste devono avere qualità distinte, quali sono: l'eleganza e la difficoltà.

Lo ripeto: sarebbe in errore chi ritenesse sufficiente per un problema che la sola prima mossa rivestisse qualità speciali. Si devono invece considerare anche le successive come altrettante prime mosse, giacchè tali diventano, fatte le precedenti. Si prenda infatti a esaminare un problema per esempio in 4 colpi; che cosa succede? fatta la 1.ª mossa del Bianco, e avuta la risposta del Nero, rimane una posizione in cui il Bianco giuoca il primo e dà matto alla terza mossa; in altri termini, considerata questa posizione indipendentemente dalla prima mossa fatta, rimane un problema in tre colpi. E non ci sarebbe nessuna ragione perchè ora la prima mossa di questo problema in tre non dovesse rivestire le stesse qualità che rivestiva la prima mossa del problema in quattro. Lo stesso ragionamento facciasi per la mossa successiva, considerando la posizione che rimane come un problema in due colpi.

È solo tenendo conto di questo sistema che si potranno avere dei problemi di prim'ordine per quanto riguarda le mosse della soluzione.

Per brevità, accennando in seguito alle qualità che devono avere le mosse, dirò semplicemente: *prima mossa*; ma s'intende che tali qualità dovranno, o quanto meno potranno essere comuni a tutte le mosse del problema. Però si può fare eccezione per la penultima, per quella cioè che precede il matto, potendo essa essere uno scacco; ma si noti, che anche collo scacco si possono ottenere delle mosse eleganti e di sorpresa.

La prima mossa può essere, o d'*aspetto*, o *preparatoria*, o di *minaccia*, o *aggressiva*. Fermiamoci a dire qualche parola su di ognuna di esse.

Della mossa d'aspetto.

La mossa del Bianco è d'aspetto quando la posizione dei pezzi del problema è tale, che, ove il Nero dovesse giocare il primo, il Bianco risponderebbe con dar matto senza il bisogno di aver giocato

prima lui; ond'è che si trova costretto a fare una mossa insignificante da non disturbar menomamente le posizioni date, e unicamente per attendere che il Nero giuochi il suo turno. La correttezza del problema esige che anche la mossa d'aspetto sia unica; e potrà anche essere un poco difficile se sarà mascherata da altre mosse altrettanto atte in apparenza a conseguire la soluzione; come pure potrà essere elegante quando mediante essa verrà concessa una maggior libertà al Nero, sacrificandogli qualche pezzo. Questo genere di mosse è più adatto ai problemi in 2, dei quali do alcuni esempî.

N. 34.
di **Ph. Klett**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 2 mosse.
1. Af7.

N. 35.
di **E. B. Cook**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 2 mosse.
1. Ra1.

N. 36.
di **S. Loyd**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 2 mosse.
1. Re8.

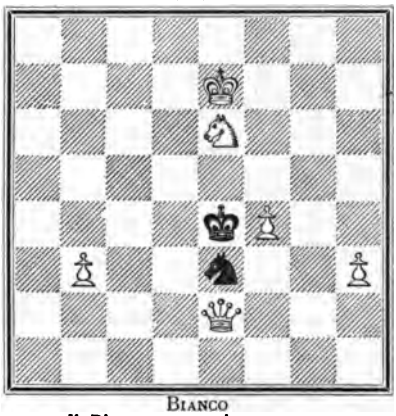
Ma la mossa d'aspetto raramente può dare un'assoluta difficoltà al problema, perchè, come si è già detto, quivi le posizioni di matto essendo già preparate, non si durerà fatica a comprendere che la prima mossa del Bianco è d'aspetto, nonchè a trovare questa mossa.

Samuele Loyd ha saputo però regalarci anche in questo genere una delle sue originalità e difficoltà nel seguente n. 37.

N. 37.

di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Re8, Rd5, o f5 — 2. Rd7 o f7, Re4 — 3. Re7, ? — 4. D † m.

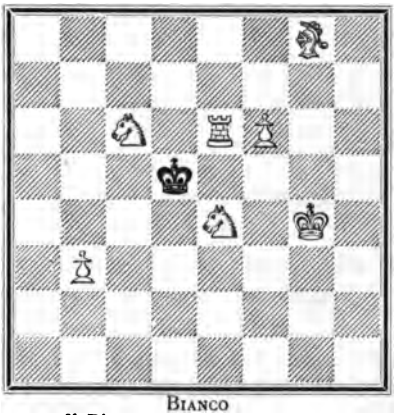
In questo singolare e grazioso esempio, il N. riceverebbe subito matto se avesse lui la mossa; ma essendo questa al Bianco, ei non può giocare che il Re, il quale è costretto a consumare tre mosse per riprendere la primitiva posizione e lasciare al Nero il tratto. È molto rimarchevole per esattezza la prima mossa del Bianco: Re8, mentre avrebbe altre sei case a sua disposizione; ma di là soltanto può stare alle vedette a vigilare i movimenti del Re avversario, onde regolare la sua continuazione di Rd7 o f7.

Fra le mosse d'aspetto si può anche considerare quella che si fa per accordare una qualche libertà al Nero quando si trova in posizione di *stallo*. Nei seguenti problemi sono appunto rappresentate quattro di tali posizioni.

N. 38.

di **G. E. Carpenter**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Pf7, R pr T — 2. Pf8, C † m.

N. 39.

di **T. M. Brown** di Penn Yan, N. Y.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Rd5, R pr C — 2. Rc5 † m.

N. 40.
di **G. E. Carpenter**

NERO

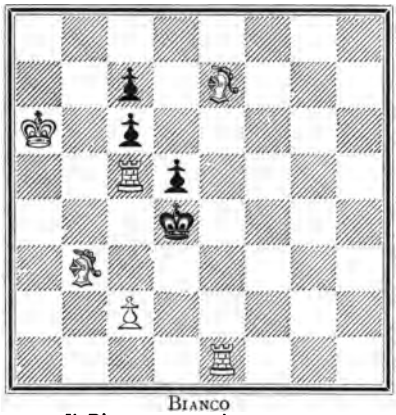
BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Df5, P pr D — 2. Ad5, P pr A — 3. Pc6 † m.

N. 41.
di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. A pr P, P pr A — 2. Af8, Pc6 — 3. Te7, R pr T — 4. Te4 † m.

Ma per quanto le mosse del Bianco in problemi di questa fatta sieno quasi sempre molto eleganti per essere costituite da sacrifizî di pezzi o dall'abbandono di posizioni vantaggiose, questo genere di problemi in cui il Re nero è in posizione di *stallo*, non presenta in oggi molto interesse, perchè la soluzione ne è relativamente facile. In fatti, quel veder subito il Re nero immobilizzato e comprendere che per dargli matto è necessario stanarlo di là, è un trovarsi di già a metà strada della soluzione; strada che s'è trovata aperta perchè sbarazzata delle prime difficoltà.

A meno dunque di dover concretare qualche idea veramente nuova, non consiglierei gli studiosi di dedicarsi troppo spesso a questo genere di composizioni.

Della mossa preparatoria.

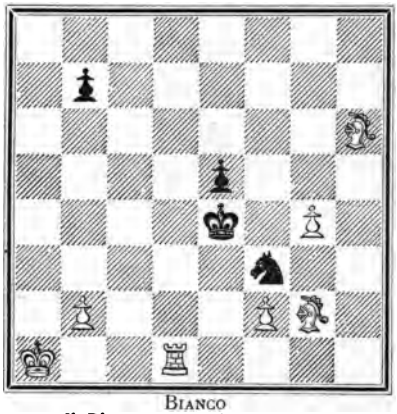
La mossa è preparatoria quando, in attesa che il Nero consumi le difese che ha a sua disposizione, è fatta allo scopo di preparare le combinazioni che devono sforzarlo al matto. La mossa preparatoria è un *quid simile* di mossa d'aspetto, ma di questa assai più sottile, perchè le combinazioni non sono ancora preparate. Essendo però le mosse del Nero quasi sempre limitate a spinte di Pedoni, la soluzione non potrà risultare difficile al massimo grado, special-

mente in oggi che si conoscono i moltissimi e quasi direi esauriti stratagemmi messi in pratica dai primi compositori. Quali esempî di questo genere di giuoco, si osservino i seguenti tre problemi.

N. 42.

di **Loveday** (il Problema indiano)

NERO



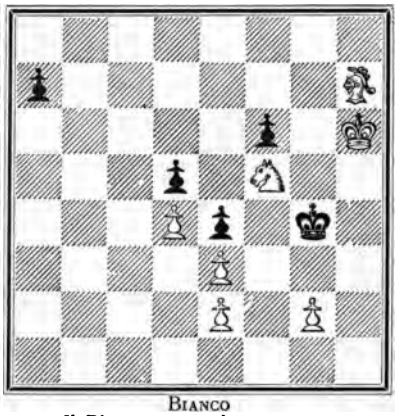
BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 43.

di **H. L. Agnel**

NERO



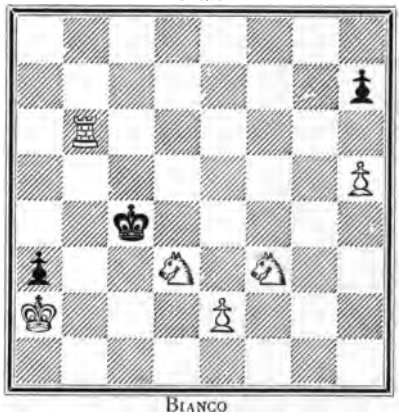
BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 44.

di **K. Bayer**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 42.

1. Ac1, Pb6, o b5 — 2. Pb4, o b3, P ? — 3. Td2, Rf4 — 4. Td4 † m.

N. 43.

1. Ag6, P ? — 2. Ae8, P gi. — 3. Aa4, R pr C — 4. Ad7 † m.

N. 44.

1. Ph6, Rd5 — 2. Ta6, Re4 — 3. Ta5, Re3 — 4. Te5 † m.

Della mossa di minaccia.

La mossa è di minaccia quando mediante essa viene minacciato il matto nello stesso o in un minor numero di mosse dell'enunciato.

Quando si minaccia un matto, perchè il problema riesca veramente pregevole e difficile, è necessario, non solo che il matto minacciato succeda dopo lo stesso numero di mosse in cui succede il matto principale, ma che sia unico. Con ciò si ottiene maggiore difficoltà di soluzione e si evita il caso in cui, dopo una mossa indifferente del Nero, vale a dire una mossa che non difenda nessuno dei matti minacciati, si possa avere più d'una continuazione; il che, se in questo caso non è difetto grave, è però sempre difetto.

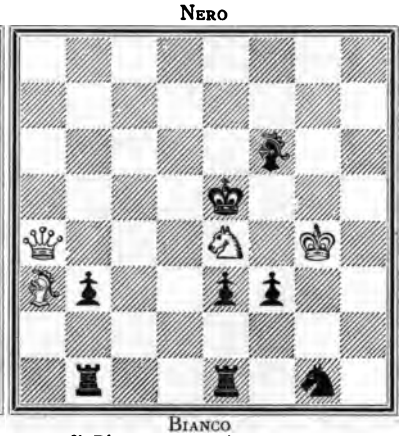
N. 45.
di **J. Dobrusky**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ad8, Rb5 — 2. Dc6 †, T pr D — 3. T a5 † m. — 1...., Rd4 — 2. Af6 †, Rc5 — 3. Dh5 † m. — 1...., Pg1-D o Ae2 — 2. T a5 †, Rb6, o d4 — 3. Cc4, o Af6 † m. — 1...., Te7 — 2. Dc6 †, Rd4 — 3. Cf3 † m. 1...., Pb3 — 2. Dh5 †, ? — 3. D o A † m.

N. 46.
di **K. Bayer**
NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Cg3, Ag5 — 2. Rh5!, Ad8 — 3. D f4 †, R pr D — 4. Ad6 † m. — 2...., Rf6 — 3. Dd7, ? — 4. D † m. — 2...., Re6 — 3. De8 † ecc.

Nel n. 45, la prima mossa minaccia due matti: il primo 2. T a5 †, Rb6 — 3. Cc4 † m.: il secondo 2. Dh5 †, Rd4 — 3. Af6 † m.; dove, se il Nero difende o l'uno o l'altro, ne nascono le varianti indicate nella soluzione. Ma se il Pedone spingendosi in g1, invece di Donna o Torre chiama Alfiere o Cavallo, accade appunto di poter continuare a piacimento nei due modi minacciati; e ciò costituisce a mio avviso una diminuzione (per quanto piccola in questo caso) di pregio, perchè diminuisce la difficoltà della soluzione. Ad ogni modo, il suddetto problema non cessa di essere dei più pregevoli, e il neo ora notatovi starebbe a dimostrare quanto sia difficile ottenere la perfezione anche in una composizione scacchistica.

Ho detto che la prima mossa di minaccia tanto più renderà difficile la soluzione, quanto più il matto minacciato succederà alla quarta anzichè alla terza mossa, alla terza anzichè alla seconda, alla seconda anzichè alla prima. Però anche in quest' ultimo caso si può ottenere molta difficoltà se il matto minacciato trova pronta la sua difesa, e se le mosse successive del Bianco sono ben nascoste. Nel 46 la mossa di Cavallo minaccia subito il matto di Donna a e4; ma siccome tale matto è immantinente sventato dalla difesa d' Alfiere che apre la libertà al proprio Re, chi risolve dubiterà dell' efficacia della prima mossa, tanto più che non vedrà che a gran fatica la seconda difficilissima di Re seguìta dal sacrificio di Donna: complesso di combinazioni che fanno di questo problema un capolavoro, al tutto degno del gran maestro.

Della mossa aggressiva.

Non è mai raccomandabile d'incominciare la soluzione d'un problema con una mossa di scacco, giacchè fra le mosse aggressive essendo questa la più ovvia, raramente può riescire interessante per difficoltà. Inoltre lo scacco, in questo caso, porta seco una certa antipatia e sfiducia a carico del problema, che è bene evitare; giacchè anche la prima impressione contribuisce qualche poco a rendere più o meno favorevole il giudizio che si dovrà dare di un'opera d'arte, a seconda che l'impressione è cattiva o buona, per quanto un giudizio imparziale e coscienzioso debba mettere le cose a posto.

N. 47.
di **J. A. Kaiser**
Nero

Bianco

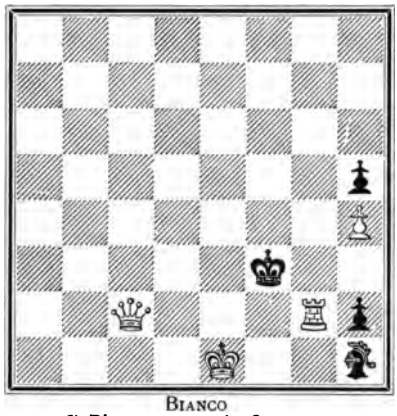
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Cg3 †, Rh6 — 2. Ae3, ? — 3. † m. — 1 ..., Rg6 — 2. Dc2, ? — 3. † m. — 1...., Rh4 — 2. Dh2, ? — 3. † m.

Però in certi casi anche lo scacco può riuscire una buona prima mossa; ed è principalmente quando si vuole sviluppare un' idea speciale come nel problema n. 21; o quando si vuol dare una maggior libertà al Re nero e si può ottenere che lo scacco riesca di sorpresa, sia per la molta libertà dei pezzi bianchi, come per essere limitate le difese del Nero, caso che appunto si verifica nel 47; o quando con lo scacco viene sa-

crificato inaspettatamente un pezzo, come avviene nei n. 48 e 49;

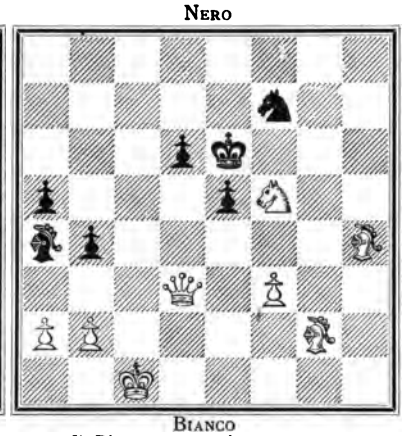
N. 48.
di **T. Herlin**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Df5 †, R pr T — 2. Dd3 ecc.

N. 49.
di **Kohtz e Kockelkorn**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Dd5 †, R pr D — 2 Ce7 †, Rc5 — 3. Af2 †, Rb5 — 4. Af1 † m. — 2...., Rc4 — 3. Af1 †, Rc5 — 4. Af2 † m.

o quando si vogliono conseguire posizioni speciali e allo scacco fanno seguito altre mosse difficili a scoprirsi come si verifica nei seguenti:

N. 50.
di **R. Willmers**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. De2 †, Pf3 — 2. De6 †, C pr D — 3. Th5, R pr T — 4. A pr P † m.

N. 51.
di **K. Bayer**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 5 mosse.

1. De1 †, Rd5 — 2. T pr a6, A pr T — 3. T pr f5 †, C pr T — 4. De4 †, R pr D — 5. Ac6 † m.

Nel 47 la prima mossa è una vera sorpresa rapporto alla posizione molto libera dei pezzi bianchi e molto limitata dei pezzi neri. La posizione ha due graziose combinazioni: quelle che derivano da 1...., Rh6 e 1...., Rg6. Però non mancano i difetti; per es.: se 1...., Rh6 — 2. Ae3, Rg6 — 3. matto tanto di Pf5, quanto di Dg7; e se 1...., Rh4 — 2. Dh2, e in certi casi segue tanto il matto d'Alfiere come quello di Torre. Questi difetti mi sembrano gravi per un problema che ha solo tre varianti e che ottenne un primo premio.

Nel 50 si ammira una assai graziosa combinazione: il sacrifizio della Donna alla 2.ª mossa permette il matto d'Alfiere che si trova sul principio immobilizzato dalla Torre nemica. Questo semplice, ma simpatico problema è rimarchevole per un elegante insieme ad un altrettanto elegante finale.

Nel 51 non è facile vedere il primo scacco di Donna che prepara il proprio sacrificio dopo quello delle due Torri. Il complesso è brillante, e brillante è la posizione di matto combinata, per parte del Bianco, con due soli Alfieri. La precisione della prima mossa in e1 invece che in e3, risulta dallo scacco che darebbe la Donna nera dopo che il Bianco avesse giocato la 2.ª mossa.

Tutti i pezzi, dal Re al Pedone, possono essere egualmente utilizzati per ottenere mosse eleganti o difficili, o eleganti e difficili insieme. Ma ognuno ha delle qualità speciali e si presta meglio a un uso che a un altro; e in dati casi la bontà delle mosse molto dipende dal fare con opportunità la scelta del pezzo. Questa scelta è pure collegata coll'economia delle forze. Ma di ciò a suo tempo; ora esamineremo la natura d'ogni singolo pezzo, e procureremo di accennare al modo migliore d'impiegarlo.

Del Re.

Il Re, mentre è il pezzo più importante, perchè senza di esso non è ammesso il problema, è anche il pezzo più debole, sia per la ristrettezza de' suoi movimenti, sia perchè non può mai offendere direttamente, sia perchè non può mettersi nè rimanere sotto l'offesa d'un pezzo avversario, sia perchè dalla stessa natura del giuoco è destinato a soccombere. Così è che non si può mai accostare alla Donna nemica, nè alla Torre se non diagonalmente, nè all'Alfiere e al Pedone se non di fianco, o sopra, o sotto verticalmente.

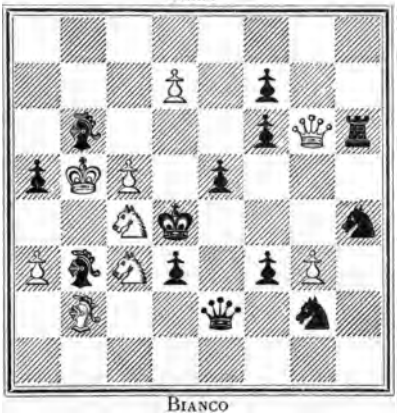
Ad onta, e spesso a causa, di questa sua debolezza, si può utilizzare benissimo il Re bianco per ottenere delle mosse di sorpresa, e d'una indiretta eleganza: di sorpresa, quando invece di mettersi

al sicuro, si espone a degli scacchi avversari; di indiretta eleganza quando abbandona all'ingordigia nemica un pezzo che sta difendendo. Si presta poi moltissimo per i giuochi di scoperta nonchè per ottenere la correttezza della soluzione.

N. 52.

di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Rc6, A pr C — 2. De4 †, D pr D † — 3. Cd5 † m. — 1...., T pr D — 2. C b5 †† ec. — 1...., Pd2 — 2. C pr P †† ec. 1...., R pr C — 2. Cb5, ? — 3. C o D † m.

N. 53.

di **E. J. Winter Wood**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Rb1 !, R pr C — 2. De4 ecc. — 1...., R pr c5 — 2. Da7 † ecc. — 1...., R pr e5 — 2. De7 † ec. — 1...., Pb4 — 2. Dh6 ec.

Nella 1.ª mossa di Re del 52 troviamo un concetto arditissimo, giacchè esso Re, oltre a mantenersi sotto la minaccia dello scacco d'Alfiere, abbandona al Re nero il Cavallo esponendosi allo scacco di Donna; la quale infatti dà scacco dopo aver preso la Donna bianca. È rimarchevole il matto che succede di scoperta colla doppia azione del Cavallo, il quale, mentre scopre lo scacco che dà matto, copre quello dato al proprio Re.

Il 53 ci presenta una mossa di Re finissima, e perciò difficilissima, giacchè sembra più ovvio e più efficace giocare lo stesso Re a b2 anzichè a b1; e non si scorgerà il perchè di questa mossa se prima non si troverà la seconda di Dh6, dopo la difesa 1...., Pb4.

Il Re bianco ha una parte principalissima nel 54, giacchè costituisce le due prime mosse della soluzione e la quarta con la quale dà scaccomatto di scoperta. Si osservi in questa soluzione l'artifizio dello stesso Re, che si porta a coprire la diagonale battuta dalla sua

N. 54.
di **C. Moore**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mossa.
1. Rb5, Rf4 — 2. Rc4, Re5 — 3. Tf7, Re6 — 4. Rd4 † m.

Donna, onde permettere al Re nero di prender posto in questa stessa diagonale; e come quindi si ritira scoprendo l'offesa della Donna e mattando coll'impedire al Re nero di rioccupare la casa su cui si trovava precedentemente.

Si osservi nel 65, che troveremo in seguito, quanta importanza ha il Re bianco, il quale, dopo essersi esposto a due scacchi di Ped., dà matto di scoperta. Per i casi in cui il Re può servire di mossa d'aspetto, si ritorni ai n. 35, 36, 37.

Il Re bianco, quando non ha un'azione diretta nella soluzione, è spesso un ausiliare assai compiacente per rendere il problema corretto, vale a dire per salvare la soluzione da doppie continuazioni e da doppi colpi. Questo caso si è già osservato nel problema 51, dove se il Re non fosse a b1, il primo tratto di Donna si potrebbe giocare a e3 invece che a e1, mandando in aria il problema: si può vedere nel 56, dove senza il Re in a1, l'elegante giuoco 1...., Af6 — 2...., Dd4!, potrebbe essere sostituito da 2. Db4, mossa questa che viene impedita dalla risposta del Nero 2...., Pe4 †. E molti altri esempî di questo genere potrei citare, se non ritenessi sufficente lo aver accennato al come si possa trar partito dal Re bianco, e utile che lo studioso faccia da sè simili ricerche.

La Donna.

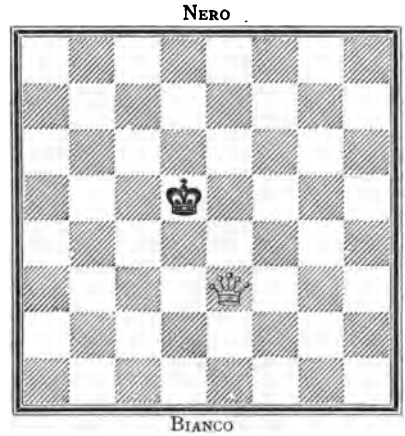
La Donna essendo il pezzo più potente della scacchiera, si comprende che anche nei problemi sia d'una forza straordinaria.

Questa sua forza si potrebbe misurare da ciò, che (riunendo in sè i movimenti della Torre e dell'Alf.) basta da sola a guardare cinque case attorno al Re nero, come si può vedere nella seguente posizione.

Per la Donna il problema può acquistare le qualità più pregevoli in grado assai più elevato che non lo può con gli altri pezzi: novità, difficoltà, eleganza, economia, bellezza di posizioni, ecc. La Donna si presta ai colpi più arditi e inattesi. Questa Fata dalla magica bacchetta può d'un colpo cambiar faccia tanto alla situazione

più scabrosa quanto a quella meglio favorevole. È d'una attività inesauribile, e mentre è instancabile battagliera più di un'Amazzone, si sacrifica all'occorrenza con ammirevole abnegazione preda anche d'un misero Pedone. E il suo sacrificio, comunque fatto, riesce sempre brillante e sorprendente, sembrando quasi impossibile che un pezzo tanto importante debba sparire dalla scacchiera.

Nero



Bianco

La Donna, per la varietà e flessibilità de' suoi movimenti, è il pezzo prediletto, si capisce, dei compositori; è stata sfruttata e si sfrutta in mille guise. Riserbandomi di riparlarne, darò ora alcuni problemi dove essa ha una parte importantissima come mossa.

N. 55.

di **J. Berger** di Gratz

Nero

Bianco

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Df8, Rd4 — 2. Ce4, P pr C † — 3. P e6 † m. — 2...., R pr C, o ? — 3. Df4, o b4 † m. — 1...., Rb6 — 2. Cc8 † ? — 3. D c5, o d6 † m. — 1...., Rb4 — 2. C e4 †, ? — 3. Dc5 † m. — 1...., R pr P — 2. Cc4, ? — 3. Dd6 † m. — 1...., Pd4 † — 2. Cc4 † s., R pr P — 3. D † m. — 1...., ? — 2. C c8 †, ? — 3. Db4, o d6 † m.

N. 56.

di **A. E. Studd**

Nero

Bianco

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Db6, Tb8 — 2. A pr c6, C pr d6 — 3. Ae8 † m. — 1...., A pr D — 2. C pr e5 †, Rg5 — 3. Ae7 † m. — 1 ..., Af6 — 2. D d4, P pr D — 3. C pr f4 † m. — 1...., Pc5 — 2 Db7, ? — 3. D † m. — 1...., P pr P, o d2 — 2. Db1 †, ? — 3. D † m. — 1...., Pe4 — 2. Dd4 ecc. — 1...., Ag8 — 2. Db4 ecc.

Il 55 presenta una mossa di Donna assai interessante, giacchè trovandosi a difesa della quarta linea, dove sono tre case prossime al Re nero, l'abbandona lasciando arbitro lo stesso Re di occupare due di quelle case, e si spinge sino in f8 da dove prepara una quantità di graziose varianti e di posizioni di matto alle quali quasi sempre prende parte.

La prima mossa del 56 è elegante mettendosi la Donna sotto la presa dell'Alfiere, ed è anche difficile sembrando di poterla giocare con eguale efficacia in altre case. A prima vista questo problema si presenta con una certa pesantezza di posizione per quell'agglomeramento di pezzi che formano il triangolo superiore a destra; ma questa non troppo gradevole impressione scompare tosto che s'intraprenda a esaminare la soluzione; dove lo studioso deve rimarcare come siano magistralmente combinate le diverse portate di Donna a seconda delle difese del Nero.

N. 57.
di **S. Loyd**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Db7, Rc4 — 2. D pr D †, R pr T — 3. Dc2 † m. — 1...., D pr D — 2. Ce6 †, R c4 — 3. C † m. — 1...., Db5 † — 2. D pr D † ecc. — 1...., Da6 † — 2. R pr D ecc. — 1...., Cb3 † — 2. C pr C † ecc.

N. 58.
di **S. Loyd**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Da1 !, A pr D — 2. Tf7, Th1 † — 3. Ra2, ? — 4. CC † m.

Il portare la Donna, come nel 57, sotto la presa della Donna nemica mentre questa è in facolta di fare scacco più volte al Re bianco, e mentre il Bianco potrebbe lui stesso aprire il giuoco con diversi scacchi, è un di quei concetti molto arditi, come li sa ideare il Papà dei problemisti Americani.

Il 58 ci porge un bell'esempio d'una prima mossa di Donna che si sacrifica con molta eleganza. È difficile veder subito che questo sacrifizio è fatto allo scopo di permettere al Re bianco di salvarsi in a2 dopo lo scacco della Torre nera.

N. 59.

di **Kohtz** e **Kockelkorn**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Df1, Ce6 — 2. Df5 †, R pr D — 3. A b1 † m. — 1 ..., Cc4 — 2. Dd3 †, R pr D — 3. Ab1 † m. — 1...., Cb6-? — 2. Df3 † R pr D — 3. Ad5 † m. — 1...., Cb7 — 2. Ab1 †, Rd5 — 3. Df7 † m. — 1...., Af4 — 2. D pr A † ecc. — 1...., ? — 2. Re2 ecc.

N. 60.

di **Fritz** di Geyerstam

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dh8, D pr T — 2. D pr h7 †, Rd5 — 3. Dh1 † m. — 1...., Th7 pr D — 2. C d7 ec. — 1...., Tg8 pr D — 2. C pr g4 ec. — 1...., Dc7 — 2. C pr g4 ecc.

Osservi lo studioso quanto è elegante e simpatica la mossa di Donna nel 59, dove tutti i pezzi godono della maggiore libertà; osservi quanto sono graziosi i tre sacrifizi di Donna che seguono a seconda delle difese del Nero e quanto sono simpatiche e pure le posizioni di matto che ne derivano. Non so per quale associazione d'idee, nello svolgersi di questa soluzione, mi venga alla memoria quel verso del Petrarca « Chiare, fresche e dolci acque »; forse per la fluidità e chiarezza della soluzione medesima.

La prima mossa della Donna in h8 fra le due Torri avversarie che sembrano di sentinella per impedire appunto la mossa stessa, è arditissima e inaspettata nel n. 60. Il problema, è vero, si presenta alquanto pesante per la quantità dei pezzi che lo compongono; ma è rimarchevole per il modo come sono evitate le doppie soluzioni che pare sorgano da ogni parte. Si noti in qual modo il Nero è reso

impotente a impedire la vera soluzione, ad onta della sua forza straordinaria: non una difesa fra tante che possa vietare al Bianco di giocare per sua seconda mossa o D pr T o C pr g4. Si noti pure come la Donna in principio occupi una casa che dovrà essere occupata o prima o poi dal C e 5, e come per lasciar libera tale casa non abbia altro di buono che cacciarsi in mezzo al nemico.

E prima di chiudere questo paragrafo prego il lettore di tornare meco qualche passo addietro fino al problema 10, dove c'è da rimarcare la piccante mossa di Donna che dalla casa a1 va alla casa g1, abbandonando la difesa della Torre; e più innanzi al n. 24, che ci offre la mossa tanto spiritosa di 1. Dc7-h2.

La Torre.

La Torre viene, per potenza, dopo la Donna, ma di questa è assai men forte: sostenuta da un Pedone può guardare al più quattro case attorno al Re avversario, come si vede in questa posizione.

È pesante e grave ne' suoi movimenti dovendo sempre camminare ad angolo retto. Difficilmente le due Torri unite possono combinare eleganti posizioni; ma una sola si trova benissimo in compagnia dei Cavalli e degli Alfieri, combinando con essi graziosissimi finali, come si vedrà a suo tempo. La Torre si presta eccellentemente tanto ad essere sacrificata quanto a sostenere altri pezzi, come pure a combinare giuochi di scoperta. Non potendo offendere diagonalmente, qualche volta s'impiega nell'umile ufficio di fermare un Pedone nero, e in tal caso diventa da meno d'un Pedone, non avendo di questo la biforcuta offesa. Un caso di questo genere si riscontra nel problema 81: la Torre b3 non serve ad altro che a fermare l'avanzarsi del Pb4, e non potrebbe essere sostituita da un Ped. bianco perchè si avrebbe la seguente soluzione in tre mosse: 1. P (b3) pr P, Pc3 — 2. Ab2, ? — 3. † m. Si deve però evitare sì fatto impiego della Torre, che sarebbe un nuocere grandemente all'economia della composizione.

La Torre è forse il pezzo più difficile a ben maneggiarsi nel problema; ma in mano abile, oltre a eleganti sacrifici, può fornire delle mosse della massima sorpresa, come appunto se ne osservano splendidi esempî nei problemi 4, 5, 8 e nei seguenti.

Ecco una buona e difficile mossa di Torre nel seguente 61, fatta allo scopo di poter dare il matto di C a b7 senza che la Donna nera

possa riprendere, dopo che la quinta linea sarà sbarazzata degli altri pezzi neri: Torre e Pedone.

N. 61.

di **S. Loyd**

NERO

BIANCO

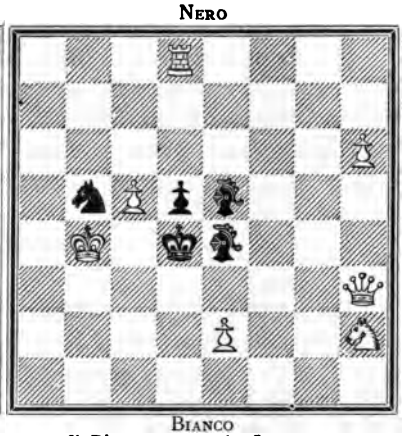
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Tg5, Te8 — 2. T pr f5 ecc. — 1...., T f8 — 2. D pr e5 ecc. — 1...., Db3 † — 2. C pr D † ecc. — 1...., D pr C — 2. De8 † ec.

N. 62.

di **Sörensen**

NERO



BIANCO

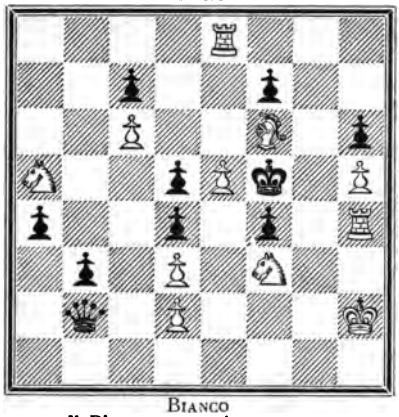
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Te8, A pr C — 2. Dd3 †, A pr D — 3. P † m. — 1...., Ae4-? — 2. Dg3, Ae4 — 3. Dg1 † m. — 2...., A pr D — 3. C † m.

N. 63.

di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Ta8!, Da1 — 2. C pr b3, P pr C — 3. T pr D ecc. — 1...., Re6 — 2. T pr f4, D pr P † — 3. C pr D ecc.

N. 64.

di **S. Loyd**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Td6, P pr T — 2. Cd8 ecc. — 1...., P e6 — 2. Td4 ecc.

Altra mossa di Torre, difficile a vederne subito lo scopo, è quella del 62. Da e8 la Torre si prepara a sostenere il Pe2 quando, dopo il brillante sacrificio di Donna, darà il graziosissimo matto a *e3*. Si osservi come l'autore abbia saputo ottenere una grande eleganza con semplicità di mezzi.

La prima del 63 è una mossa di grandissima sorpresa. Il Bianco ha bisogno di sbarazzarsi della Donna nera onde poter mattare col Cavallo in d4; la Donna per mantenersi a difesa di tale matto non può andare che in a1; ma è prevenuta dall'abile caccia che le dà la Torre bianca, della quale rimane preda dopo il sacrificio del Cav. Tutto ciò, a parte il concetto poco elegante di eliminare il pezzo più forte del Nero, è, in questa posizione, magistralmente ideato.

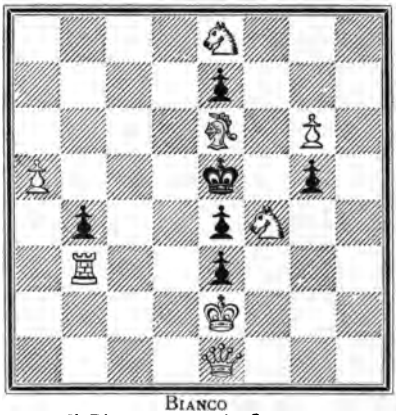
Quanta eleganza e difficoltà nel sacrificio di Torre del n. 64! Quanta semplicità e quanta grazia in questo simpatico problema!

Ancora un elegante sacrificio di Torre nella prima mossa del 65, esponendo in pari tempo il proprio Re allo scacco del Pedone.

N. 65.

di **Otto Meisling**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Td3, P pr T † — 2. R pr e3, P pr C † — 3. R pr d3 † m. — 1...., P pr C — 2. D a1 †, R pr A — 3. Cg7 † m. — 1...., R pr C — 2. Df1 † ecc. — 1...., Pb3 — 2. Dc3 † ecc. — 1...., Pg4 — 2. Td5 † ecc.

N. 66.

di **Pospisil**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Th4!, C pr C — 2. Te4!, C pr A — 3. Da8 † m. — 1...., Re5 — 2. Th5 † ecc. — 1...., Cf6 — 2. Td4 † ecc. — 1...., Cf5 — 2. Af7 † ecc. — 1...., Pc4 — 2. D pr P † ecc. — 1...., Cf7 — 2. Ae4 † ecc.

In questo problema il sacrificio di due pezzi assoggettando il Re bianco a due scacchi, nonchè le diverse varianti ottenute mediante pochi Pedoni neri con posizioni di matto assai interessanti, compen-

sano largamente la poco gradevole impressione che lascia la presa dei due Pedoni neri.

Ecco nel 66 una perla dello scacchiere come ne sa combinare questo ammirevole compositore. La prima mossa è incantevole per bellezza e difficoltà: per bellezza perchè si ritira nella casa più lontana allontanandosi dal centro d'azione: per difficoltà perchè è assai difficile vedere che è la Torre che deve giocare, tanto più che analizzando la posizione si vede che prima o poi essa Torre è necessaria in e4. Ma anche trovato che è la Torre che dovrà muovere la prima, resterà sempre la difficoltà di vedere ch'essa si deve portare precisamente in h4. E non solo la prima, anche la seconda mossa di Torre in e4 nella variante principale è rimarchevole per eleganza; bellissimo è il matto di Donna in a8 dopo che il Cavallo nero ha preso Cavallo e Alfiere bianchi. Tutte le varianti poi sono combinate con quella precisione ed eleganza che maggiore non si potrebbe desiderare e che è dote precipua di Pospisil. Osservi lo studioso come le mosse dei Cavalli neri sieno sfruttate mirabilmente per ottenere la bellezza e purezza delle varie posizioni. E con quanta semplicità e maestria sono evitate le doppie soluzioni che minacciano di esser vere se per poco si sbaglia nello scegliere la ben nascosta difesa. Questo problema è uno dei più rimarchevoli esempî fra quelli in 3 mosse, che sieno stati composti sinora.

Nel seguente 67 troviamo una mossa assai sottile e difficile di Torre, tenuto conto, s'intende, che siamo davanti ad un problema in due mosse.

Il Ch5 è a guardia della casa f6 dove il Cd5 darà matto dopo la mossa del Cavallo nero; ma questo ha una mossa, per mezzo della quale può distruggere la triplice offesa del Bianco che converge sulla casa f4: ed è 1...., C h5-g3!; dopo di che il Cd5 non può più mattare perchè la detta casa f4 resterebbe libera e perciò di varco al Re nero. Da ciò la necessità della prima mossa 1. Tf7-h7 dove se 1...., Cg3, coprendo l'azione della Donna nera!, segue 2. Th4 † m.: bellissima!

N. 67.

di **Taverner**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Th7 ecc.

Si noti ancora che la Torre f7 guarda la fila f, dove sembra necessaria per coadiuvare i seguenti matti: 1..., Pg5 — 2. Af5 † m. — 1...., Pf2 — 2. Pd3 † m.: combinazioni che contribuiscono egregiamente a rendere sempre più difficile la prima mossa. Peccato che in questo problema il Re nero si trovi *bloccato* e che manchi l'assoluta purezza nei matti. Ma.... dice un noto proverbio: « Chi vuole tutte l'ulive, non ha tutto l'olio. »

Prima di far punto, non credo inutile per lo studioso di osservare che la prima mossa di questa composizione ha una stretta parentela con la prima del precedente 66, giacchè anche in questo la mossa di Torre è fatta per prevenire il salto di C in g4 e per continuare con 2. Th4-h5 † ecc. Ma l'imitazione, quando pure fosse avvenuta scientemente, è così bene mascherata da una diversa costruzione, che non si potrebbe davvero muoverne accusa, essendo un'abilità non sprezzabile lo stesso mascheramento.

Il Cavallo.

Il Cavallo, se è per se stesso assai meno potente della Torre, nei problemi è assai più sfruttato perchè si presta a un numero maggiore di combinazioni. La sua andatura irregolare che non ha nulla di comune col movimento degli altri pezzi, la facoltà di saltare al di sopra di qualunque ostacolo, il suo scacco che non può essere mai coperto, il passare ad ogni mossa di bianco in nero e di nero in bianco, sono tutte qualità che lo rendono prezioso e molto accarezzato dai problemisti. Si daranno delle composizioni, o senza Donna, o senza Torri, o senza Alfieri; ma difficilmente se ne troveranno senza Cavalli. Questo pezzo così agile e bizzarro, si presta ad ogni sorta di combinazioni, si trova bene con tutti gli altri suoi collega, e in grazia di esso si ottengono posizioni di matto le più graziose, le più simpatiche, le più inaspettate. Le soluzioni ove entrano più Cavalli, se bene utilizzati, possono anche essere le più difficili. Come pezzo di difesa dà molto a pensare, e può mettere il Bianco in serii impicci; e si può dire che le demolizioni dei problemi accadono il più delle volte a causa di inaspettate difese o offese di qualche Cavallo.

Il Cavallo si utilizza meno d'ogni altro pezzo come sacrificio, perchè, mentre da una parte il sacrificio di questo pezzo è assai meno piccante del sacrificio della Donna o della Torre, per contro il compositore ama conservarlo nel giuoco finale perchè si presta meglio alle sorprese. Ad ogni modo il sacrificio di Cavallo riesce assai elegante e spiritoso quando si mette in preda del Re nero nel

mentre che impedisce allo stesso Re di portarsi in altre due case; caso questo ch'è molto spiccato nel probl. 93 che troveremo in seguito, dove si vede il Re nero prendere uno dopo l'altro i 2 Cavalli bianchi.

Al paragrafo « Della novità » abbiamo notato come il celebre problemista John Brown di Bridport siasi servito dei due Cavalli bianchi, in unione alla Donna, per farne oggetto di studi speciali che ha estrinsecato in molte interessanti composizioni. Siccome queste composizioni, considerate sotto il doppio aspetto d'una rimarchevole economia di forze e della posizione del Re nero in mezzo alla scacchiera, e tenuto conto del tempo in cui furono composte, si possono ritenere una vera novità; e siccome sono d'altra parte assai belle nella loro semplice forma, crediamo cosa utile sottoporre all'esame dello studioso le due seguenti, scelte fra le più rimarchevoli.

Do inoltre qui appresso alcuni esempî d'altri autori, perchè possano essere meglio rilevate le qualità del pezzo di cui si tratta.

N. 68.

di **J. Brown**

Nero

Bianco

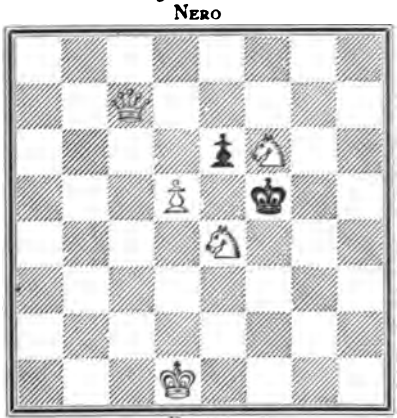
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Cb4-d3, Pd4 — 2. Dh6, ? — 3. Dc1, o a6 † m.

N. 69.

di **J. Brown**

Nero



Bianco

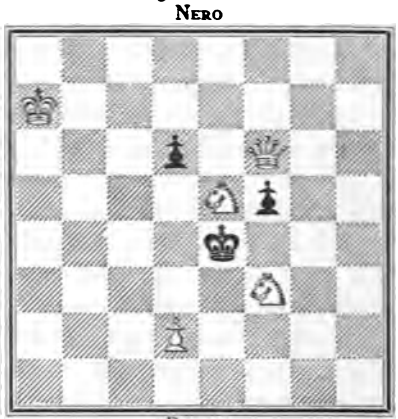
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Pd6, Pe5 — 2. Da7, ? — 3. Df2, o h7 † m.

N. 70.

di **J. Brown**

Nero

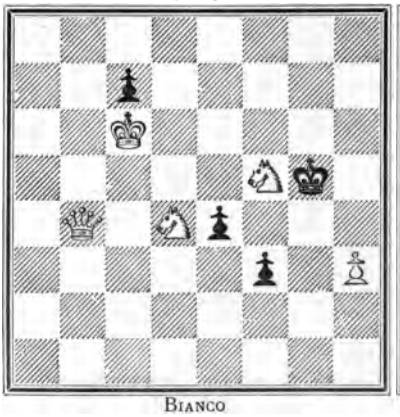


Bianco

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dd8, P pr C — 2. Ce1, ? — 3. Dh4, o d3 † m.

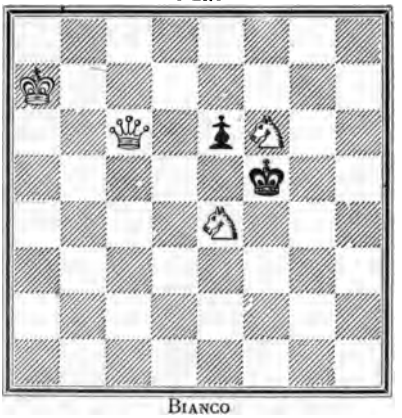
N. 71.
di **J. Brown**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dc4, Rf4 — 2. C pr f3, ? — 3. D f7, o f1 † m.

N. 72.
di **J. Brown**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dc8, Re5 — 2. Dc1, ? — 3. Dd3, o g5 † m.

Nel 73 entrano tutti e quattro i Cavalli. Si osservi a quante graziose e simpatiche posizioni e a quanta ricchezza di combinazioni dànno luogo durante lo svolgimento del giuoco. La prima mossa di questo problema bensì vero non è elegante, essendo costituita da un pezzo che si toglie di sotto presa e in pari tempo prende un Pedone; ma questo piccolo difetto è largamente compensato dalla struttura generale della composizione, che risulta delle più attraenti.

Si osservi nel 74 quanta importanza hanno i due Cavalli, e come prendano parte a quasi tutte le varianti, o nello svolgimento delle stesse, o nel formare le posizioni di matto.

N. 73.
di **J. Dobrusky**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. A pr P, R pr P — 2. Cc4 †, Rc7 — 3. Db8 †, C pr D — 4. Ab6 † m. — 1...., Cb8 — 2. Cf7, Cc6 — 3. Db3 †, C pr D — 4. P † m. — 1...., Ce5 — 2. De4 †, C pr D — 3. Ae6 †, R pr P — 4. Cb5 † m.

Il 75 presenta il caso in cui un Cavallo ha la maggiore attività possibile: quella di saltare, dipendentemente dalle difese del Nero,

N. 74
di **J. Pospisil**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. C pr g6, Ab4 — 2. Cf4, Rc3 — 3. D h8 † m. — 1...., T pr D — 2. Cb5 †, Rd5 — 3. Ce7 † m. — 1...., Ag3 — 2. Td2 † ec. — 1...., P pr C, o R o Pc6 — 2. Dh8 †, ? — 1...., Pf4 — 2. De4 † ec. — 1... , P pr P o Pc3 — 2. C pr f5 † ecc.

N. 75.
di **M. Kürschner**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dd8, Pc1-D — 2. Ce7, ? — 3. C, A, o D † m. — 1...., Ta7 — 2. Cc7 ec — 1...., Pb5 — 2. Cb6 ec. — 1...., Pb3 — 2. Cb4 ec. — 1...., Ab2 — 2. Cc3 ec. — 1...., Cb3 — 2. Ce3 ec. — 1...., Cc7 — 2. C pr C ec. — 1...., Ta5 — 2. Cf4 ec. — 1...., Af5 — 2. C f6 ec. — 1...., A pr P — 2. Df6 † ec. — 1...., Af3 — 2. P pr A ec.

in tutte le otto case che domina da una posizione. Sotto quest'aspetto il problema si può considerare informato ad un concetto originale, tentato allora forse per la prima volta. Si può inoltre tenere in conto di buon esempio come ricchezza di varianti.

Nell'87 troveremo una 2.ª mossa di Cavallo assai elegante e una parte importantissima assegnata ai due Cavalli, che in unione alla Donna formano l'intreccio di tutto il giuoco.

L'Alfiere.

Anche l'Alfiere, assai meno forte della Torre, è quasi sempre preferito a questa nella costruzione dei problemi, perchè, stante la sua maggiore agilità di movimento, può essere utilizzato a prestare importantissimi servigi. Forse è la sua stessa debolezza unita al suo muoversi sulle diagonali che lo rende prezioso per combinare giuochi sottili e mosse inaspettate. Qualche volta non si avverte neppur la sua presenza, quand'ecco ei schizza fuori improvviso, e *paft!* un suo gambetto da *Gamin de Paris*, ti butta a terra quanto di meglio avevi architettato.

Lo s' impiega assai bene tanto come pezzo di parata quanto come pezzo d' azione. La sua lunga portata gli permette di sostenere un Pedone, o altro pezzo, lontano, senza nuocere all' economia, e questa anzi rende facile quando funziona a vece di tre o quattro pedoni del suo colore. Si presta ai giuochi di scoperta e a posizioni graziosissime se accompagnato dai Cavalli o dalle Torri. S' impiega benissimo come mossa d' aspetto o preparatoria quando si manda a postarsi dietro altri pezzi con ben nascosto fine; e come mossa di sorpresa quando da una posizione apparentemente necessaria, lo si spinge nella casa più lontana. Raramente se ne fa pezzo di sacrificio, giacchè, essendo debole, non darebbe quel piccante, quel brio, quell' inaspettato, che dànno la Donna e la Torre. Alfiere e Torre neri formano un grazioso contrasto quando si coprono reciprocamente l'uno l'azione dell'altro, tal che non riescono mai a far sì che non avvenga qualcuno dei matti preparati dal B., come appunto si osserva nel problema n. 8 già veduto. L'Alfiere nero si mette pure molto a profitto come pezzo immobile, o a difesa di altri pezzi o per occupare una casa che si vuole eliminare; casi questi che si verificano nei problemi 22, 67 e 78.

N. 76.
di **Ph. Klett**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

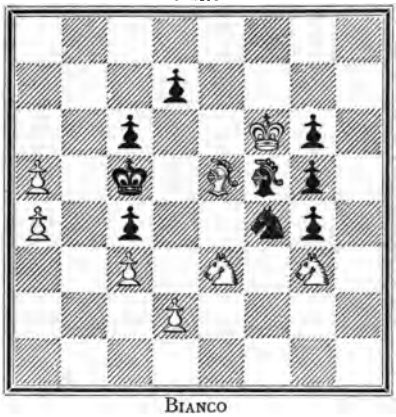
1. Aa8!, Ab8 — 2. Ag1, Rc5 — 3. Dd4 †, R pr D — 4. Pf4 † m. — 2...., Rc7 — 3. C f7 ecc. — 2...., R pr C — 3. Ah2 † ecc. — 2 ..., Tc8, o e8 — 3. Cf7 ecc. — 1...., T pr A — 2. D pr P †, Rd5 — 3. Dd2 † ecc. 1...., Rc5 — 2. Dc4 †, ? — 3. D pr P † m. — 1...., ? — 2. D pr P † m.

Nella variante principale del 76 si osservano tre mosse di seguito d'Alfiere, due del Bianco e una del Nero. Quantunque dopo la prima mossa d'Alfiere a e8 resti minacciato il matto al secondo colpo con 2. D pr P † m., non cessa di essere veramente peregrina la suddetta mossa d'Alfiere che si spinge nell' ultimo angolo della scacchiera sotto la presa della Torre; e tanto più peregrina in quanto che non si vede facilmente perchè lo stesso Alfiere non possa prender posto senza pericolo in una delle tre case che rimangono verso h1. È solamente dopo aver trovato la soluzione principale e le sue sottovarianti, che si palesa il recondito concetto della prima mossa: infatti, se 1. Af3, o g2, o h1, Ab8! — 2. Ag1, Rc7 — 3. Cf7, Pd5! coprendo l'azione dell' Alfiere e impedendo il matto.

Assai rimarchevole è pure la seconda mossa di Ag1, che abbandona il C al Re avversario. Le diverse difese del Nero dànno luogo a sapienti varianti e fanno di questa composizione un notevolissimo problema in 4.

Anche nel 77 abbiamo una prima mossa d'Alfiere che fa posto al proprio Re, assai bene ideata; come assai bene ideate sono le difese del Nero 1...., d7-d5 che permette al Re bianco di portarsi in e7 dove non può più ricevere lo scacco di Cavallo, 1...., Ad3 che per lo stesso motivo rende possibile al Re bianco di portarsi in e5, e 1...., Ac2 — 2. Pd4 †, P pr pass. che copre l'azione del proprio Alfiere, al quale resta così impedito di difendere il matto di Cavallo.

N. 77.
di **S. Loyd**
NERO

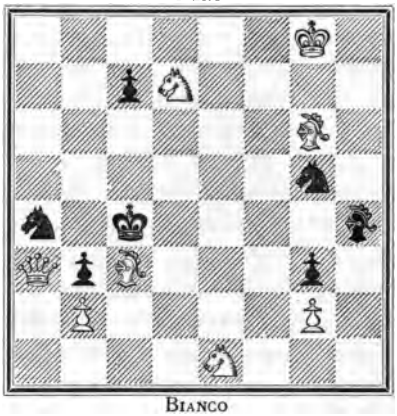


BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ab8!, Ac2 — 2. Pd4 †, P pr P pass. — 3. C † m. — 1...., Ad3 — 2. Re5 ec. — 1...., Pd5 — 2. Re7 ecc.

N. 78.
di **J. Pospisil**
NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ae8!, Pc6 — 2. Dd6, Rb5 — 3. Dd3 † m. 1...., Pc5 — 2. D pr c5 †, C pr D — 3. Cb6 † m. — 1 ..., Rb5 — 2. D pr C †, R pr D ec. 1...., Rd5 — 2. Cf6 †, Re6 — 3. Ad7 † m. 1...., Ce6 — 2. Ce5, Rd5 — 3. Ac6 † m. 1...., Cf3 — 2. D pr P †, R pr D — 3. Af7 † m.

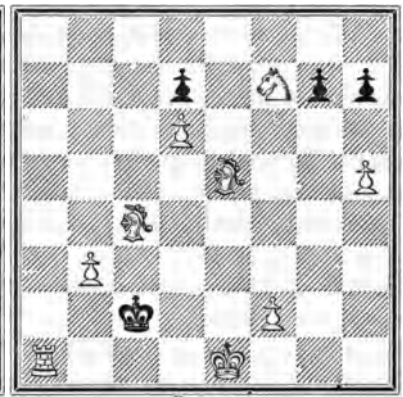
L'Alfiere che, potendo dare scacco a d3 difendendo la casa b5, preferisce abbandonare questa sua favorevole posizione e andare a nascondersi umilmente dietro il Cavallo, è la difficile ed elegante prima mossa del problema 78. Si osservi quanto sono brillanti i tre sacrifici di Donna, due dei quali dànno luogo a bellissime posizioni di matto; e quanto graziose sono pure le altre posizioni che derivano dalle difese 1...., Pc6 — 1...., Rd5 — 1...., Ce6, e come

contribuiscano a formare di questo problema un lavoro dei più sapientemente, riccamente e artisticamente combinati.

N. 79.
di **S. Loyd**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 80.
di **L. Rossati**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 81.
di **K. Bayer**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 79.

1. A pr P!, P pr A † — 2. Pb7, De6 — 3. Dc8, D pr D † — 4. P pr D † m. — 1...., Pd4 — 2. A pr b7, D pr A † — 3. R pr D ecc.

N. 80.

1. Ch6, P pr C — 2. Ag8, Rd3 — 3. A pr P † m. — 1...., ? il C matta al terzo colpo.

N. 81.

1. Aa1, Pa3 — 2. Ah8, Ra2 — 3. A a1, ? — 4. † m.

Una mossa sorprendente d'Alfiere che si sacrifica nel modo più ardito e inaspettato, la troviamo nel 79. Togliere l'Alfiere dall'infilata della Torre e portarlo all'estremità opposta della diagonale sotto la presa di un Pedone immobile, il quale Pedone prendendo l'Alfiere scopre la Donna nera e dà scacco al Bianco senza che questo possa prender quella, è una trovata audacissima che rende il problema originale e d'una grande difficoltà.

Nell'80 vediamo una seconda mossa d'Alfiere veramente peregrina, la quale, fatta dopo un primo sacrificio di Cavallo, imprime al problema un non so che di simpatica eleganza.

Ecco nell'81 un esempio singolare e abbastanza originale di un Alfiere che, servendo di mossa d'aspetto, percorre tre volte di seguito da un'estremità all'altra la diagonale maggiore dello scacchiere. Peccato che questa composizione non presenti altre qualità interessanti. Un altro bell'esempio di mossa piccante d'Alfiere ci offre il n. 20 di Loyd, che abbiamo visto più addietro.

E qui farò punto coll'offrire alcuni problemi di John Brown, del quale, a quanto ho detto circa agli studî speciali da lui fatti sui due Cavalli uniti alla Donna, devo aggiungere, che similmente ne fece dei bellissimi e con carattere personale, con i due Alfieri uniti alla Torre.

N. 82.
di **J. Brown**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ab8, Pd5 — 2. Tc7, Re5 — 3. Tc4 † m. 1...., Re5 — 2. Td1, Rf4 — 3. A † m. — — 1...., Rd5 — 2. Re3, Re5 — 3. Tc5 † m.

N. 83.
di **J. Brown**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ag7, Rc5 — 2. Ah6, R? — 3. Af8, o f2 † m.

N. 84.
di **J. Brown**
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Ab4, Pb5 — 2. Rc2, Rd4 — 3. Af3, ? — 4. A o T † m.

Il Pedone.

I Pedoni sono i veri comodini della composizione. Per essi, in special modo, si evitano i doppi colpi e i matti impossibili, e si spianano la maggior parte delle difficoltà che sorgono ad ogni pie' sospinto nel lavorìo della concretazione di un' idea. Ma sono anche le spie della soluzione, specialmente se immobili e collocati un po' lontani dal centro d'azione, ò, s'anco vicini a questo centro, ristringono ed intricano il movimento dei pezzi. In questi casi tolgono non poca difficoltà ed eleganza alla soluzione; perciò non saprei raccomandare abbastanza parsimonia nell' uso di questo fante della scacchiera.

I troppi Pedoni dànno un non so che d' intralciato, di spinoso, e direi anche di antipatico al problema; ma adoperati in numero limitato e proporzionato agli altri pezzi, possono invece far cambiar faccia al problema stesso, e renderlo assai più simpatico che se di Pedoni fosse affatto privo. Per questo, bisogna maneggiarli molto accortamente e non lasciarsi vincere dalla comodità e facilità che si trova nello adoperarli.

Il Pedone preso come pezzo iniziale offre poche attrattive, giacchè, stante il suo ristretto campo d'azione, non si può ottenere molta varietà di mosse, nè mosse molto nascoste, difficili ed eleganti. Tuttavia i valenti compositori hanno saputo qualche volta trarre eccellente partito appunto dalla sua poca mobilità, o col fargli abbandonare i pezzi che difende, o col metterlo in movimento quand'è inchiodato sacrificando un Pezzo al Pedone nero che sostiene, o collo spingerlo all'ottava casa (in massima non è elegante trasformare un Pedone bianco in Donna) e trasformarlo in pezzo minore (Cavallo o Alfiere) quando invece si potrebbe trasformare in Donna.

Il Pedone si presta assai bene come pezzo mattante, potendo cooperare efficacemente ad ottenere posizioni interessanti per grazia e purezza, come si è osservato nei problemi 4 e 62.

Il sacrificio di un pezzo fatto a un Pedone riesce più spiritoso, inaspettato e piacevole che se fosse fatto a un altro pezzo, e ciò forse per quella maggiore simpatia che desta in noi il vedere il forte atterrato dal debole.

Osserviamo ora alcuni esempî in cui il Pedone ha una parte principale; e prima d'ogni altro si dia un' occhiata al 21 e si noti in esso l' ufficio del Pedone nero che spingendosi in g1 può chiamare un pezzo a piacimento, e come per tal mezzo dia luogo a varianti diverse. Si veda nel 38 come la soluzione si svolga a base del

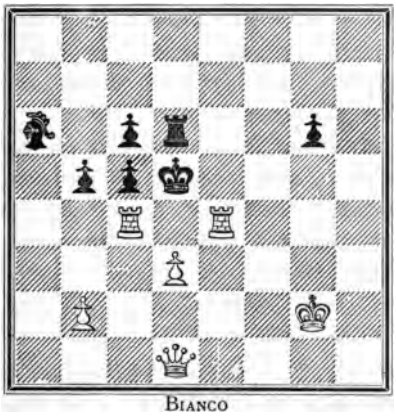
Pf6 che si avanza prima in f7 coprendo l'azione dell'Alfiere sulla Torre e obbligando il Re nero a prender questa; e poi si spinge in f8 mattando col trasformarsi in Cavallo.

Nell'85 la prima mossa di Pedone è assai piccante ed inaspettata, giacchè abbandona d'un colpo le due Torri.

N. 85.

di **N. Sardotsch** di Trieste

NERO



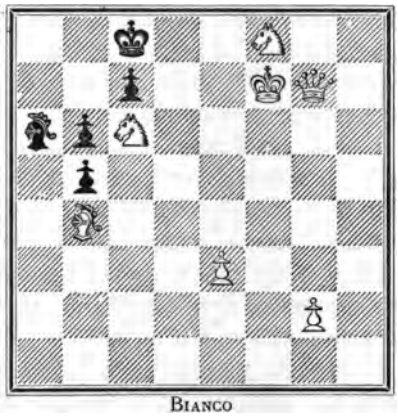
BIANCO

Il Bianco matta il 2 mosse.

N. 86.

di **Ph. Klett**

NERO



BIANCO

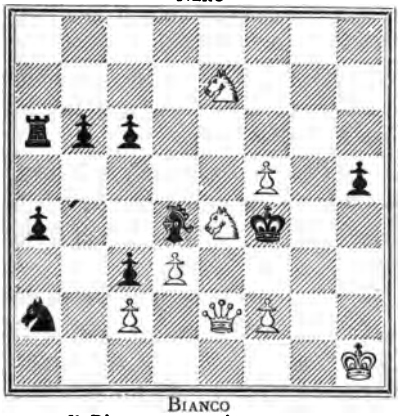
Il Bianco matta in 3 mosse

Nell'86 il Pg2 è d'ingombro alla Donna che dovrà mattare in h1, perciò bisogna spingerlo. La spinta di un passo, anzichè di due,

N. 87.

di **F. Schrufer**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 85.

1. Pd4, R pr Tc4 — 2. Pd5 † m. ecc.

N. 86.

1. Pg3, Rb7 — 2. Da1, R pr C — 3. Dh1 † m. ecc.

N. 87.

1. Pf6, A pr P — 2. Cg5, R pr C — 3. De3 †, R? — 4. Dg3 † m. — 2...., A pr Ce7 — 3. Ch7, Rf5 — 4. De4 † m. — 1...., Ta7 o a5 o A pr f2 — 2. Cg6 †, Rf5 — 3. D pr h5 †, Re6 — 4. Cf8 † m. — 1...., Re5 — 2. D pr h5 †, Re6 — 3. Dg4 †, Rf7 — 4. Dg8 † m. — 1...., Ac5 o e3 o Ta8 — 2. D pr h5, A pr C — 3. Cg3 ec. — 2...., A pr f2 — 3. Df5 † ec.

è resa precisa dalla mossa dell'Alfiere nero a b7, giacchè in questo caso la Donna dovrà mattare in g4. L'idea di questo problema deriva in linea retta dal n. 18 di Healey; ma è giusto riconoscere che viene svolta con mezzi ben diversi.

Nell'87 la prima mossa di Pedone è difficilissima, ed il solutore non la troverà che dopo avere intravisto l'intera soluzione. Questo problema è inoltre un rimarchevole esempio di situazioni che possono dare la Donna e i due Cavalli bianchi. L'orditura in genere della composizione è d'una disinvoltura eccezionale e d'una grazia sorprendente. Le varianti sono combinate con grande abilità ed esattezza, e la principale basterebbe da sola a collocare il problema fra i più distinti.

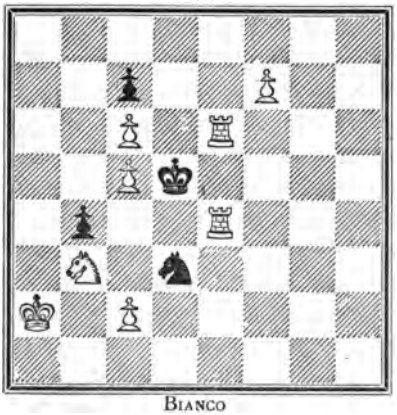
La prima mossa di Pedone che spingendosi in f8 si trasforma in una terza Torre a vece che in altro pezzo, è la graziosa trovata dell'88 per il giuoco a cui dà luogo nella variante principale quando la nuova Torre si porta in f5; giacchè in questa casa non potrebbe stare la Donna a causa dello *stallo*, nè un altro pezzo perchè insufficiente a dar matto.

Ecco nell'89 un'idea abbastanza curiosa e in pari tempo affatto

N. 88.

di **Kohtz** e **Kockelkorn**

NERO



BIANCO

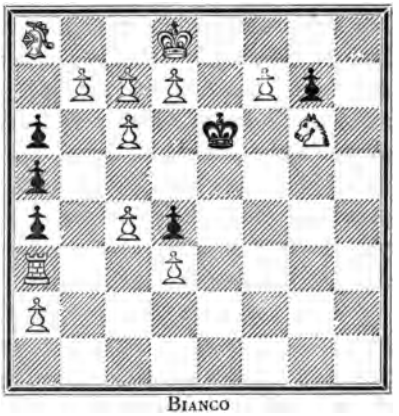
Il Bianco matta in 3 mossa.

1. Pf8-T, Ce5 — 2. Tf5 ecc. — 1...., C † — 2. Rb1 ecc.

N. 89.

di **E. B. Cook**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Pf8-T, Rd6 — 2. Pc8-C †, Rc5 — 3. Pb8-A, Rb4 — 4. Ad6 † m.

originale nel suo genere: tre Pedoni vanno a Donna uno dopo l'altro, trasformandosi in tre pezzi differenti: Torre, Cavallo e Alfiere.

E altri esempî potrei citare se non fosse tempo di metter fine à questo già troppo lungo paragrafo.

§ 4. Delle posizioni di matto.

Le posizioni di matto in un problema si possono considerare come la chiusa di un sonetto, la quale dev'essere peregrina, succosa, piccante o geniale, inaspettata sempre. È la chiusa che lascia in chi legge l'impressione più profonda e fresca, e che fa spontaneamente esclamare: stupendo!

Senza una bella chiusa, il sonetto cadrebbe illanguidito.

Così è del problema di scacchi.

Se dopo avere ottenuto una bella costruzione con mosse difficili e brillanti, si chiudesse il problema con posizioni di matto ovvie, senza purezza, senza eleganza, si avrebbe ottenuta un'opera senza attrattive. Sarebbe come una bellissima cornice attorno a un brutto quadro: nulla di più sgradevole in arte! Si sa, il quadro deve giustificare la ricchezza e bellezza della cornice, nello stesso modo che questa dev'essere proporzionata alla grandezza ed ai meriti artistici di quello.

Chi si accinge a risolvere un problema, lo fa colla certezza di poter godere di qualche gradevole sorpresa nello svolgimento finale; che se arriva a dare un matto non rispondente alle altre buone qualità del problema, da principio sarà incerto di aver trovato una soluzione esatta o la soluzione vera; e dopo altre infruttuose ricerche, convintosi che non era nel falso, non potrà perdonare all'autore di averlo fatto sudar tanto per concludere con un matto privo d'ogni pregio e che potrebbesi avere nella partita più comune. Chi non preferirebbe e non proverebbe maggiore soddisfazione a risolvere un problema di facile soluzione, ma con scelte posizioni di matto? Il problema di scacchi deve presentare le attrattive di un'opera artistica, e il lato più artistico dev'essere appunto il quadro finale.

Una posizione di matto per esser bella dev'essere sopra tutto *pura*. La purezza si ottiene quando le case attorno al Re nero in posizione di matto, gli sono rese inaccessibili da un solo impedimento, sia coll'essere occupate da pezzi neri, sia coll'essere sotto l'offesa di pezzi bianchi. Questa qualità della purezza è una delle doti principali del problema, il quale sarebbe tenuto in poco conto ove quella mancasse, specialmente secondo la moderna scuola; e sarebbe difetto imperdonabile se la purezza non figurasse in un problema di una sola variante; difetto che appunto si verifica nel problema 40.

Non si creda però che la purezza si possa ottenere in modo assoluto in tutte le posizioni di matto che fanno parte di una soluzione; vi sono delle esigenze di costruzione, in ispecie quando si hanno di fronte molte varianti, che non lo permettono. Il matto per esempio, che succede con uno scacco doppio onde fermare d'un colpo le difese del Nero, si deve a fil di logica considerare puro, quantunque di fatto non lo sia perchè il Re nero, almeno in una casa, resta offeso due volte. Ma è questo un caso speciale dove è impossibile evitare la doppia offesa; caso che si può vedere nel problema 42.

La purezza si dovrà sempre ottenere nel giuoco principale, e quanto meglio si potrà nei giuochi secondari, rinunciandovi solo quando si saranno esauriti tutti i tentativi. Inoltre si deve tener presente che la purezza nelle posizioni di matto dovrà essere tanto maggiore, ossia dovrà estendersi ad un numero maggiore di varianti, quanto minore è il numero delle mosse che risolve il problema; ond'è che sarà assoluta o quasi, e più estesa nei problemi in due mosse, meno in quelli in tre, in quattro, ecc.

Solo come eccezione si potrà ammettere la mancanza di purezza assoluta anche nel matto principale, quando il problema emerga per qualche speciale qualità come: lo svolgimento di un'idea nuova o presentata sotto forma nuova (vedi i n. 18 e 25): le prime mosse estremamente brillanti, difficili e ardite (vedi il n. 79 e la maggior parte dei problemi di Loyd): una grande complicatezza di composizione e ricchezza di varianti (vedi i n. 8, 9, 56 e 67).

La posizione di matto oltre ad esser pura, potrà anche essere elegante e, come ho detto più sopra, artistica: sarà elegante quando il Re nero riceverà matto nelle case che non sieno le estreme della scacchiera (specialmente quelle della prima e ottava linea); quando i pezzi formanti la posizione di matto saranno in numero relativamente limitato e non addossati al Re nero, e che il pezzo mattante, ove non sia un Pedone od un Cavallo, sarà il meglio possibile lontano dal Re mattato. Certuni pensano che tanto più le case attorno al Re nero in posizione di matto saranno occupate da pezzi neri anzichè offese da pezzi bianchi, tanto più sarà elegante il matto. Ammetto in genere questo principio; ma siccome il matto dove il Re nero resta rinchiuso da troppi pezzi, non è elegante nè tampoco artistico, e siccome i pezzi neri che impediscono al loro Re l'uscita devono necessariamente attorniarlo da vicino, così credo che le posizioni di matto formate da molti pezzi neri, non sieno le migliori per eleganza, che per esser tale sia d'uopo una giusta proporzione di forze bianche e

nere, e che l'economia di tali forze, perchè la posizione si possa dire veramente elegante, debba essere nel complesso, e non soltanto nelle forze bianche. Così fra le due posizioni seguenti, *A* e *B*, ritengo assai elegante la prima, e poco o nulla la seconda. E di questi esempî se ne potrebbero citar molti.

A

NERO

BIANCO

B

NERO

BIANCO

La posizione di matto sarà artistica quando il matto succederà

N. 90.

di **T. M. Brown**

NERO

BIANCO

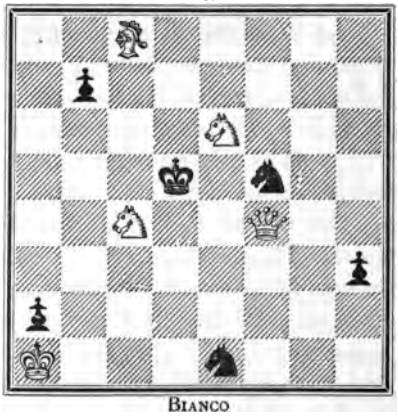
Il Bianco matta in 2 mosse.

1. Da8, R pr T — 2. Dh8 † m. — 1...., A pr P — 2. Dh8 † m. — 1...., Ab1 — 2. T pr A † m. — 1...., R pr P, — 2. D pr A † m.

N. 91.

di **S. Loyd**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. R pr P, Cd3 — 2. De4 †, R pr D sc. — 3. A pr b7 † m.

inaspettatamente attraverso un intreccio di offese e difese e per mezzo di qualche sottile stratagemma, dove quasi non sembri vero che il matto ci sia; o quando nell'atto di mattare si scopre l'azione di pezzi nascosti.

Nel 90 il primo matto è puro ed elegante, elegante e quasi puro è il secondo.

Nel 91 si osserva pure una posizione di matto pura ed elegante; singolarissima poi per essere formata dai quattro cavalli.

Altra posizione di matto pura e singolare, si riscontra nel 92, per quella posizione dei tre pezzi bianchi che guardano tre diagonali laterali al Re nero. La seconda posizione di matto di questo problema è quasi pura, ma poco elegante perchè ottenuta con esuberanza di forze bianche; la terza è pura e bella.

N. 92.

di **C. P. Beckwith**

NERO

BIANCO

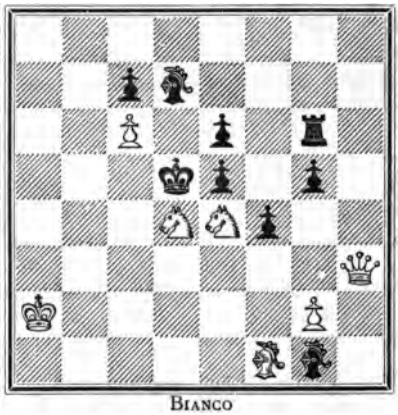
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dh2. Rf3 — 2. Ab6, R pr P — Ac6 † m. — 1...., Rd4 — 2. Df4, Rc5 — 3. De5 † m. — 1...., R pr P — 2. Ac7, Rf3 — 3. De2 † m.

N. 93.

di **Chocholous**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Da3, R pr Ce4 — 2. Cf5, R pr C — 3. P †, P pr P pass. — 4. Df3 † m. — 3...., R pr P — 4. Dh3 † m. — 3...., Rf6 4. Df8 † m. — 3...., Re4 — 4. Dd3 † m. — 2...., Rd5 — 3. Db3 †, Rc5 — 4. Db5 † m. — 3...., Re4 — 4. Dd4 o Ad3 † m. — 2...., Ad4 — 3. Ad3 †, Rd5 — 4. Ce7 † m. — 1...., A pr C — 2. Ac4 †, R pr P — 3. Da8 †, Rb6 — 4. Da6 † m. — 1...., A pr P — 2. Cc3 †, R pr C — 3. Db4 †, Re3 — 4. Cd1 † m.

Nel 93 si osservano tre posizioni di matto affatto pure e quattro quasi pure; ma non tutte sono eleganti perchè il Re nero si trova

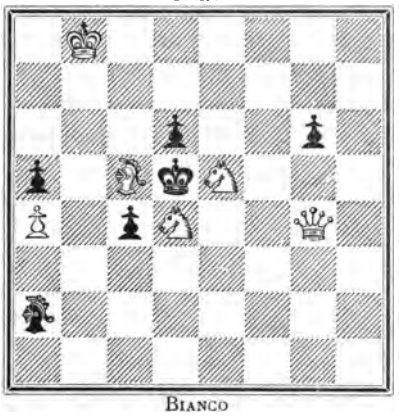
troppo attorniato da pezzi; è poi un vero peccato che il sesto matto avvenga tanto con la Donna quanto con l'Alfiere in d3.

Il 94 e il 95 sono due gemme della scacchiera.

N. 94.

di **C. Planck**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Cd4-c6, P pr A — 2. Cf7, Pc3 — 3. Ce7 † m. — 2...., R pr C — 3. De6 † m. — 1...., P pr C — 2. Aa3, Pc3 — 3. Ce7 † m. — 2...., R pr C — 3. De6 † m. 2...., Pe4 — 3. Dd7 † m. — 1...., Pg5 — 2. Df3 †, R pr A — 3. Cd7 † m. — 2...., Re6 — 3. Df7 † m. — 1...., Pc3 — 2. Ce7 †, R pr A — 3. Cd7 † m. — 2...., R pr C — 3. Ad4 † m.

N. 95.

di **J. Dobrusky**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Da8, C pr D — 2 Ag7, R pr T — 3. Ab1 † m. — 2...., A pr T — 3. Ae6 † m. — 1...., A pr D — 2. T pr P †, R pr A — 3. Cg6 † m. — 1...., R pr T — 2. Ab1 †, R pr A — 3. Da1 † m. — 1...., A pr T — 2. Ae6 †, R pr A — 3. Da1 † m. — 1...., ? — 2. De8, R pr T — 3. Ab1 † m.

Nel primo si ammirano nove posizioni di matto assai variate, delle quali quattro purissime, tre con una sola casa guardata due volte, tutte assai eleganti. È questo un risultato splendidissimo e tale da non potersi desiderare di più; giacchè i nei che si riscontrano nelle posizioni non purissime, sono una necessità inerente al ricco intreccio delle bellissime combinazioni.

Il secondo è una composizione magistrale, ricca di sei posizioni di matto di stile elevatissimo, splendide per purezza ed eleganza.

Chiuderò questo paragrafo coll'accennare alle posizioni di matto dei problemi già veduti e di quelli che rimangono a vedersi.

Il n. 38 presenta una posizione di matto pura colla singolarità di tre Cavalli bianchi. Si noti però che il raddoppiamento, o la pluralità, dei pezzi, quantunque ammesso in partita, non è raccomanda-

bile nel problema, giacchè dinota povertà d'idee nel compositore e la composizione riesce poco simpatica.

Nel 54 la posizione di matto si deve considerar pura, quantunque una casa sia offesa due volte; ma questa doppia offesa è resa necessaria dalla circostanza del matto di scoperta e dal dover difendere il Re bianco la casa e5.

Rimarchevolissimo è il 78 per le cinque posizioni di matto pure ed eleganti, la seconda delle quali è anche artistica.

L'88 ha la seconda posizione di matto pura, ma poco elegante perchè sono troppe le forze bianche che concorrono a formarla.

Posizioni di matto pure e quasi sempre eleganti sono altresì le seguenti:

Probl.	n.	14,	tutti e tre i matti.	Probl.	n.	74,	2.° matto
»	»	15,	2.° matto	»	»	76,	1.° »
»	»	16,	1.° »	»	»	80,	1.° »
»	»	17,	2.° e 3.° »	»	»	82,	2.° »
»	»	45,	1.° e 2.° »	»	»	83,	unico »
»	»	46,	1.° »	»	»	84,	» »
»	»	49,	1.° »	»	»	85,	» »
»	»	51,	unico »	»	»	86,	» »
»	»	59,	primi quattro matti	»	»	87,	2.°, 3.° e 4.° »
»	»	62,	1.° matto	»	»	97,	tutti e quattro!
»	»	65,	1.° e 2.° »	»	»	99,	tutti e cinque!
»	»	66,	1.° »	»	»	100,	1.° matto
»	»	68,	unico »	»	»	101,	1.°, 2.° e 4.° »
»	»	69,	» »	»	»	103,	1.°, 2.°, 4.°, 5.° e 6.° »
»	»	70,	» »	»	»	104,	1.° »
»	»	71,	» »	»	»	108,	3.° e 6.° »
»	»	72,	» »	»	»	109,	1.° »
»	»	73,	1.° »				

E posizioni di matto pure ed artistiche sono le seguenti:

Probl.	n.	4,	1.° matto	Probl.	n.	87,	1.° matto
»	»	55,	1.° »	»	»	98,	tutti e quattro!
»	»	56,	1.° »				

§ 5. Dell'economia.

La qualità che ha maggiore importanza tecnica nella costruzione del problema, è l'economia delle forze che vi si devono impiegare.

Non solo tutti i pezzi che si trovano a far parte d'una composizione devono essere utili al suo svolgimento come ho accennato al capitolo VI; ma altresì la forza di ciascuno dev' essere proporzionata all' azione che esercita nella composizione medesima; non vi dev' essere sperdimento di forze nè dalla parte dei Bianchi nè dalla parte dei Neri, compatibilmente colle varie posizioni speciali che prendono i pezzi nello svolgimento dell' azione. Di tal guisa non dev'essere messa in giuoco la Donna là dove può bastare una Torre, non una Torre dove può bastare un Cavallo o un Alfiere, nè un Alfiere o un Cavallo dove è sufficiente un Pedone. Nè questo basta: bisogna ricavare il maggior utile possibile dall'attività di un pezzo; e a mo' d'esempio non bisognerà contentarsi che un Alfiere o un Cavallo sieno sulla scacchiera solo per guardare due o tre case onde impedire al Re nero che se ne esca da quelle; ma bisognerà procurare di farli funzionare in pari tempo come pezzi mattanti in qualche variante o come pezzi d'aiuto in qualcun'altra, cogliendo accortamente il momento di farli passare da una funzione ad un'altra. Come pure non bisognerà limitare troppo, se non costretti da imperiosa necessità, le difese del Nero, ma lasciare che ogni pezzo spieghi nel giuoco quanto più può la sua forza giacchè da questo spiegamento di forze, oltre al pregio dell'economia, potrà nascere una maggior côpia di varianti ed una maggiore difficoltà di soluzione.

Taluni sono guidati da un concetto falso nell' impiegare i pezzi neri, e a vece di curarne l'economia ne aumentano esuberantemente e il numero e la forza; e ragionano così: se al posto d'un Pedone posso mettere un Alfiere, al posto d' un Alfiere una Donna e così via, il problema acquista in eleganza, giacchè il matto avverrà sempre ad onta che il Nero disponga di forze preponderanti. Ma non pensano che l' inutilità delle difese è tutta a spese dell' economia e che fa scemar sensibilmente la difficoltà della soluzione. Infatti che cos' è che rende difficile la soluzione vera? Sono le soluzioni apparenti; ma se queste appaiono subito sventate da una quantità di difese, il pensiero non si ferma menomamente sopra di esse, non resta fuorviato e batterà quanto prima la buona strada. Succede il contrario se le difese sono limitate allo stretto necessario: il solutore resterà fuorviato da una soluzione apparente finchè non avrà scoperto l' unica e nascosta difesa del Nero che la demolisce; e anche in questo caso spesse volte crederà che tale difesa porti a qualche variante della soluzione apparente, sulle traccie della quale ei si trova, ritenendo di essere su quelle della vera.

Non potrei dunque raccomandare abbastanza di economizzare le difese nel senso che risultino le forze pienamente utilizzate come se si trattasse di pezzi bianchi. E anco quando sarà il caso di correggere una falsa soluzione o una doppia continuazione o un doppio colpo, prima di aggiungere un nuovo pezzo (non fosse che un Pedone) si studi prima se non è fattibile sopprimere il difetto con le stesse difese che già si trovano in giuoco; ricordando la massima che dice: « bisogna ottenere i maggiori risultati con la maggiore semplicità di mezzi, » e ricordando pure che è più facile aggiungere dei pezzi alla difesa, che toglierne.

Nel saper bene economizzare le forze sta la vera arte, e l'abilità nell'arte, del comporre; da quì si può dedurre il vero grado di bravura che possiede il compositore nel maneggiare i pezzi. L'economia è la pietra di paragone che stabilisce quel grado, è la tecnica dell'arte che certi compositori possiedono in grado quasi eminente, ma che nessuno, io credo, possiede in modo assoluto. Chi potrebbe in fatti asserire che la soluzione d'un dato problema (specialmente se un po' complicato), per quanto studiatissimo, non si potrebbe ottenere con una maggiore economia di forze? È vero che data una quantità di pezzi sullo scacchiere, le combinazioni che se ne possono ricavare sono limitate; ma sono sempre in numero così grande, che nessuno potrà dire di averle esaurite. Per ottenere un problema colla massima possibile economia, vale a dire colla massima possibile utilizzazione delle forze che lo compongono, bisognerebbe disfarlo e rifarlo cento volte. Chi è che fa questo? nessuno ch'io mi sappia, chè tarda l'ora di levarsi d'attorno un lavoro sul quale si sudò già tanto, pur d'essere giunti in fondo. Eppure è soltanto a quel patto, di tornarci sopra cioè le cento volte, che si potrebbe ottenere il problema del problema.

Fra composizioni dello stesso valore per bontà d'idea, qualità e quantità di varianti, difficoltà, eleganza ecc. quella che avrà meno pezzi sarà la più economica, epperciò la più apprezzata. I problemi più economici, quando uniscano l'eleganza alla difficoltà, sono sempre i più simpatici e di gran lunga preferiti a quelli complicati ed astrusi.

Uno dei mezzi più efficaci per ottenere molto effetto con parsimonia di mezzi bianchi, è lo scacco doppio. Per esso si obbliga il Re nero a prendere quelle posizioni che meglio accomoda, onde potergli dar matto nel modo più inatteso anche quando la posizione è irta di difese. Serva d'esempio il seguente problema n. 96.

In fatto di economia di forze, abbiamo degli esempi di prim'ordine fra i problemi precedenti, come sono i n. 2, 3, 11, 12, 13, 14,

54, 59, 62, 68, 69, 70, 71, 72, 82, 83, 84, 86; e fra quelli che dobbiamo anche esaminare, i n. 104, 112, 120, 121; i quali tutti meritano di essere ponderati dallo studioso, giacchè sono di meravigliosa bellezza.

Si osservino ora i seguenti: il 97 e il 98 sono elegantissimi nella prima mossa e nelle posizioni di matto.

N. 96.

di **Kohtz e Kockelkorn**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 96.

1. De7, Rc3 — 2. Db4 †, R pr D — 3. Te4 † m. — 2...., P pr D — 3 Tc5 † m. — 1...., Pf3 — 2. Dh4 †, Rc3 — 3. Tc5 † m. — 1...., Pc5 — 2. Te4 ††, R pr T — 3. D pr e6 † m.

N. 97.

1. Db1, Rc4 — 2. Da2 † m. — 1...., Re6 — 2. De4 † m. — 1...., Pc4 — 2. D f5 † m. — 1...., Pc6 — 2. Af7 † m.

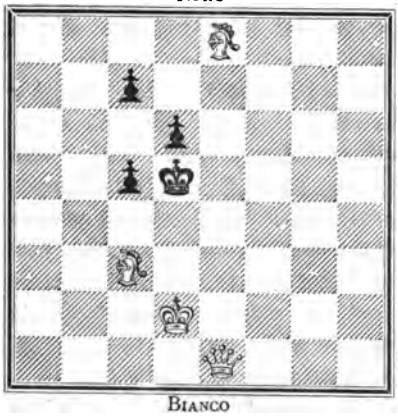
N. 98.

1. Tg5, Re5 — 2. Dh2 † m. — 1...., P pr T — 2. D pr P † m. — 1...., Rc5 — 2. Df8 † m. — 1...., Pc5 — 2. D pr P † m. — 1...., ? — 2. D † m

N. 97.

di **J. Mieses**

NERO



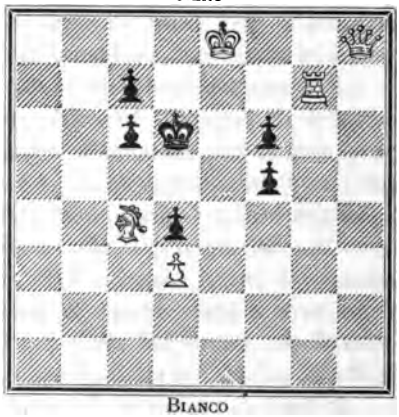
BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 98.

di **A. W. Shinkman**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

Il 99 è un vero gioiello di grazia, semplicità e purezza. Di soli due pezzi che possiede il Bianco, uno l'abbandona con molta eleganza alla 1.ª mossa. Tutte le varianti finiscono con posizioni di matto pure, combinate col miglior garbo del mondo.

N. 99.

di **Ottmar Nemo**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 100.

di **E. Orsini**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 101.

di **N. Sardotsch**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 99.

1. Dg1!, R pr C — 2. D pr P †, Rd5 — 3. Pc4 † m. — 1...., Cc5 — 2. Cf6 †, R pr P — 3. Da1 † m. — 1...., Cc3 — 2. Cf6 †, R pr P — 3. Pf4 † m. — 1...., R pr P — 2. Rd6, ? — 3. Pf3, o D pr P † m. — 1...., ? — 2. Pf3 ecc.

N. 100.

1. Dh8, Pg4 — 2. Dh5, Pg3 — 3. Pe4, ? — 4 De8, o e2 † m. — 2...., Re4 — 3. Dh6, ? — 4. D † m. — 1...., Re4 — 2. Dh3, Pf4 — 3. C pr P †, ? — 4. D † m. — 2...., Pg4 — 3. Dd3 ecc. — 1...., Pf4 — 2 Cd4, Pf3 — 3. Pe3, ? — 4. D † m.

N. 101.

1. Cg7, A pr P — 2. Df3 †, Rg5 — 3. D g3 †, Rf6 — 4. P pr P † m. — 1...., Re4 — 2. Df3, R pr P — 3. Ce6 †, Rc4 — 4. Db3 † m. — 1...., Rg5 — 2. Df5 †, Rh4 — 3. C h5, ? — 4. D o P † m. — 1...., P pr P — 2. Df3 †, Re5 — 3. Df5 †, Rd6 — 4. Ce8 † m. — 2...., Rg5 — 3. Df5 † ecc.

Il 100 è rimarchevole per le importanti posizioni e per la difficoltà della prima mossa, il tutto ottenuto con due soli pezzi: la prima mossa è tanto più difficile in quanto che sembra molto naturale risolvere il problema con 1. Dd8.

Il n. 101 è una difficile e graziosissima composizione, notevole sopra tutto per la ricchezza delle bellissime varianti ottenute con due soli pezzi, l'attività dei quali è sfruttata sapientemente.

§ 6. Della ricchezza di varianti.

La quantità delle varianti è tenuta in oggi in conto di qualità pregevole, semprechè le stesse non sieno difettose, una almeno tenga luogo di principale per le sue speciali qualità, e le altre non diminuiscano la difficoltà della soluzione e gli altri pregî che deve avere il problema.

Non è mai raccomandabile che s'infarcisca forzatamente di varianti la composizione all'unico scopo di renderla ricca; giacchè così facendo si va incontro a dei gravi inconvenienti: si nuoce senza dubbio all'economia, la quale non dev' essere mai perduta di vista durante la costruzione: si rende facile anche una soluzione difficile, che nessuno ignora come una variante, che per poco sia più appariscente delle altre, serva a mettere sulla strada della soluzione.

Le varianti devono scaturire con naturalezza dalle diverse difese del Nero, non solo, ma è d' uopo che sieno combinate con le stesse forze bianche che concorrono a formare il giuoco principale; e siccome tutti i pezzi bianchi che si trovano in un problema (fatta eccezione per il Re e alcuni Pedoni) devono concorrere in questa combinazione, così sarebbe grave difetto di economia l'esistenza d' un pezzo che fosse ozioso nel giuoco principale e attivo solo in una variante secondaria.

Certamente occorre molta arte e molta sapienza a combinare una grande quantità di giuochi con gli stessi pezzi; ma quando non si può arrivare a tanto, è preferibile lasciare il problema semplice, anzichè arricchirlo col riprovato sistema sopra detto.

Nel seguente problema di Pradignat si trova una ricchezza notevole di varianti scevre di doppi colpi. La principale è ragguardevole per la quantità dei matti a cui dà luogo. Però la composizione si presenta con alquanta pesantezza perchè quasi tutti i pezzi si trovano ammassati nella metà superiore della scacchiera.

N. 102.

di **E. Pradignat**, Lûsignan

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dg5, T pr Pe6 — 2. Dg3, ? — 3. TT, D o A † m. — 1...., Aa1 — 2. Tc4, P pr T — 3. A † m. — 1...., Tg7 — 2. P e7 † ecc. — 1...., Tf7 — 2. P pr T † ecc. — 1...., A pr Tf6 — 2 T pr A ecc. — 1...., Cd8 — 2. D pr A † ecc. — 1...., A d4 — 2. T pr A ecc. — 1...., Pd4 — 2. T pr P † ecc.

N. 103.

di **J. Pospisil**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ca4, Ad4 — 2. Dc5 †, A pr D — 3. C c3 † m. — 1...., R pr T — 2. De3 †, Rd5 — 3. Cb6 † m. — 1...., Pc5 — 2. Cc3 †, R c6 — 3. Da6 † m. — 2...., A pr C — 3. D a8 † m. — 1...., D pr g4 — 2. C pr A †, P pr C — 3. Cc3 † m. — 1...., Dg3, o h3 — 2. Dd6 †, P pr D — 3. C pr A † m. — 1...., P pr C — 2. Cc7 †, R pr T — 3. De3 † m. 1...., C pr P o d3 — 2. Dd3 † ecc. — 1...., Ce6, o Pb4 — 2. Cb6 †, Rc5 — 3. D pr P † m. — 1...., Ab3 — 2. Pf3 ecc.

Esaminiamo ora il 103. La prima mossa è piena di grazia ed eleganza, ed è anche assai difficile se si considera che tolto il Cc5, la Donna dovrà mattare in a8. Ma non sono le eccellenti qualità della prima mossa che devono fermare la nostra attenzione; bensì la ricchezza delle combinazioni, la maestria con cui sono ottenute l'eleganza e la purezza di quasi tutte le posizioni di matto.

Nell'esaminare questa simpaticissima composizione par di leggere certi versi del divo Ariosto, spiranti grazia, soavità, purezza e spontaneità veramente affascinanti; di quei versi che sembrano sgorgati facili dalla magica penna, tanto si presentano scorrevoli e naturali; mentre si sa quanto sudore costarono al poeta.

Ma per quanto un problema come il 103 possa essere costato mesi di studio, tanta fatica è largamente compensata dall'essere riuscito a compiere un'opera quasi perfetta.

§ 7. Dell' insieme.

Nel comporre un problema, oltre alle qualità speciali fin qui accennate, bisogna tener d'occhio anche il suo insieme; bisogna che i pezzi sieno collocati in modo da formare un complesso di posizione e di risolvimento simpatico all'occhio che guarda e alla mente che risolve: sieno cioè liberi il meglio possibile e il più naturalmente possibile, onde la composizione acquisti quella spigliatezza ed eleganza che tanto s'addice ad un'opera d'arte; la quale per contro non dev'essere stentata nel suo insieme, sgraziata, pesante e farraginosa; ma semplice e chiara e naturale in modo che non trasparisca il lavoro e la fatica che costò al compositore.

L'eleganza della composizione richiede che il Re nero non sia assolutamente prigioniero durante lo svolgimento della soluzione; ma si trovi invece libero dal principio fino al momento di subire il matto.

Quando il Re si trova immobilizzato, si dice che è *bloccato;* il problema in cui il Re nero è bloccato, si dice *blocco.* I blocchi possono essere composizioni ricche di varianti e difficili nella prima mossa; ma non sono certo eleganti. Oggigiorno i blocchi sono in generale poco stimati perchè restano di gran lunga al di sotto delle magistrali composizioni moderne in cui il Re nero gode la massima libertà. Tuttavia nei problemi in due mosse si conserva anche oggi giorno il genere blocco, perchè è quello che più si presta ad arricchire di varianti la soluzione; e sotto quest'aspetto possono essere costruiti dei problemi ragguardevoli quando raggiungano un alto grado di difficoltà nella prima mossa e il massimo dell'economia in rapporto al numero delle combinazioni. Di questo genere sono i n. 8, 9 e 67, problemi tutti di fattura egregia e di grande merito. Meno lodevole è il 35 per la sua struttura farraginosa e pesante.

Ma tolti casi eccezionali, il blocco è da evitarsi, specie nei problemi in più di due mosse.

Sono pure da evitarsi le posizioni simmetriche e figurate, come quelle che presentano poca eleganza e lasciano vedere una fattura troppo compassata, geometrizzata e punto artistica.

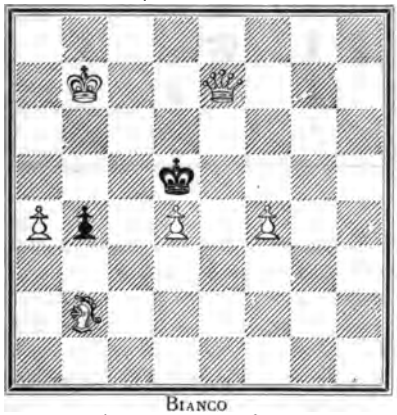
Per un certo equilibrio nella distribuzione delle parti, per la maggiore armonia e bellezza della soluzione e per la graziosità dell'effetto, sarebbe desiderabile, se non assolutamente necessario, che alla difesa più importante del Nero, facesse riscontro la variante più importante o principale. Se per esempio in un 3 † m. o 4 † m. la

prima mossa del Bianco fosse di mettere un pezzo in preda al Re nero, e dopo questa presa ne seguisse il matto al secondo colpo, e per contro il matto della variante principale avesse luogo dopo una difesa ovvia, tutto questo sarebbe di cattivo effetto, e non lascerebbe certo gradevole impressione in chi dovesse giudicare o risolvere il problema. Così pure non sarebbe di bell' effetto se la migliore posizione di matto avesse luogo in una variante o sottovariante più breve, per numero di mosse, della variante principale.

La scioltezza ed eleganza della posizione dei pezzi contribuisce molto a formare l' eleganza della soluzione; anzi queste due eleganze si completano a vicenda e formano l' insieme del problema, il quale insieme dovrà essere disinvolto, equilibrato, armonioso. Per questa qualità dell' insieme, il problema potrà essere considerato di primo ordine quand' anco non rivesta in massimo grado certe qualità speciali, come: novità d' idea e difficoltà.

Se esaminiamo i seguenti due problemi di Loyd, troviamo nel primo una grande semplicità e libertà nei pezzi che lo compongono, molta eleganza nella mossa di Donna che sembra allontanarsi dal

N. 104.
di **S. Loyd**
Nero



Bianco
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Dh7, Rc4 — 2. Dc2 †, Rd5 — 3. D c6 † m. — 1...., Pb3 — 2. Df5 †, Rc4 — 3. Db5 † m. — 2...., Rd6 — 3. Aa3 † m. — 1...., Rd6 — 2. Df7, Pb3 — 3. A a3 † m. — 1...., Re6 — 2. Rc6 ? — 3. P d5 † m.

N. 105.
di **S. Loyd**
Nero

Bianco
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. D pr c5, Tc3 pr D — 2. Pc4, ? — 3. C † m. — 1...., Tg5 pr D — 2. Ad5, ? — 3. C † m. — 1...., Ce5 — 2. D pr d4 †, R pr D — 3. A pr f2 † m. — 1...., Dg8 — 2. Df5, ? — 3. C o A † m. — 1...., Da5 — 2. A pr A, ? — 3. C † m. — 1...., Ad5 — 2. De7 †, ? — 3. D, C o A † m.

centro d'azione abbandonando in pari tempo quattro case attorno al Re nero, ed uno spirito di eccellente lega nelle tre mosse che costituiscono la variante principale.

Nel secondo invece, ad onta dei sacrifici di Donna e della quantità di varianti, troviamo una farragine di pezzi che non si possono muovere, e perciò un insieme sgradevole.

Nel 106 si cercherebbe invano un' idea spiccata e una difficoltà di prim' ordine; ma in compenso ha una quantità di graziose varianti e tanta naturalezza nella disposizione dei pezzi ed eleganza nelle difese del Nero, che rendono il problema pregevole nel suo complesso.

N. 106.

di **Gottschall**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Af5, R pr e5 — 2. Cc6 †, Rd5 — 3. Ae4 † m. — 1. .., R pr c3 — 2. Cb5 †, Rb4 — 3. Ad3 † m. — 1...., Pd6 pr T — 2. Cb5 †, Rd5 — 3. Ae4 † m. — 1...., Pb4 pr T — 2. Cc6 †, Rc4 — 3. Ad3 † m. 1...., Pd5 — 2. Cb5 †, R pr T — 3. C d3 † m. — 1...., P pr C — 2. Tc3 pr P ec.

N. 107.

di **Pospisil**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Ce4 pr f6, Cb7 — 2. Dg8!, A pr D — 3. Cg4, Rc4 — 4. Cg4-e5 † m. — 1...., Re3 — 2. Df4 †, R pr D — 3. Ad2 †, ? — 4. A † m. — 1...., C pr P o f7 — 2. A e4 †, Re3 — 3. Df4 †, R pr D — 4. A † m. — 1...., Ab4 — 2. D pr A, ? — 3. C e5, o Ae4 † ecc.

La prima mossa di Cavallo che prende un Pedone, nel 107, non è elegante; ma è largamente compensata dall' eleganza della seconda mossa che manda la Donna a postarsi sotto il fuoco dell'Alfiere nemico. Il complesso della variante principale, unita alle altre varianti dove figurano brillanti sacrifici di Donna, e alla libera posizione dei pezzi, formano un tutto assai pregevole.

Ed eccoci di fronte ad un problema del quale è difficile dire se si distingue più per la difficoltà e bellezza della prima mossa, o per la semplicità e naturalezza della posizione, o per la varietà delle combinazioni. Io credo che sia pregevole per l'insieme di tutte queste qualità, e per tale motivo lo presento in questo paragrafo. Voglio dire del problema 108.

N. 108.

di **J. Berger**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Da8, R pr C — 2. Ae5 †, Rc5 — 3. D a5 †, ? — 4. Db5 † m. — 1...., Rb6 — 2. Db7 †, Rc5 — 3. Ae5, ? — 4. C † m. — 1...., P pr A — 2. Dd5 †, Rb6 — 3. C a8 †, Ra6 — 4. Da2 † m. — 2...., Rb4 — 3. Dc4 † ecc. — 1. .., Ac8 — 2. Dd5 †, Rb6 — 3. Cc4 † ecc. — 1...., Ad7 — 2. C e4 †, Rb6 — 3. Ac3, R pr C — 4. Aa5 † m. — 2...., Rb4 o c4 — 3. D pr P ecc. — 1...., Ae4 — 2. C pr A †, Rb6 — 3. A e5 ecc. — 2...., Rb4 — 3. D pr P † ecc. — 2...., Rc4 — 3. Dd5 † ecc. — 1...., Ae6 — 2. A pr P †, Rb6 — 3. Db7 † ecc. — 2...., Rd4 — 3. Ab4 ecc.

N. 109.

di **M. R. Adam**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Cg7, Rd4 — 2. Ch5, P pr C — 3. D h7, R pr C — 4. De4 † m. — 2...., Re5 — 3. Dc4 ecc. — 2...., ? — 3. D pr c3 † ecc. — 1...., R pr C — 2. Db7 †, Re5 — 3. De4 † ecc. — 1...., A pr C — 2. D c4, Re6 — 3. D pr f4 ecc. — 1...., Td1 — 2. Df7, A pr C — 3. D pr f4 † ecc.

Si osservi quanta grazia d'intreccio ottenuta con semplicità di mezzi e larghezza di veduta: in primo luogo la prima mossa di Donna (in posizione liberissima) graziosa, peregrina, non curante dei due pezzi in presa, indifferente in apparenza, ma forte in quel cambiamento di diagonale: in secondo luogo le forze dei varî pezzi utilizzate nel modo più completo. Si osservi con quanta maestria e

con quanto spirito ha saputo l'autore far derivare alcune varianti dalle diverse posizioni che prende l'Alfiere nero, il quale è quasi sempre utilizzato ad occupare una casa dove potrebbe salvarsi il suo Re. E chi, in un primo esame, avrebbe potuto prevedere la purissima e tanto graziosa posizione di matto con la Donna in a2, dopo la presa d'Alfiere per parte del Pedone? Questa composizione è improntata al più alto stile.

Non fanno buona impressione i quattordici Pedoni, il Re bianco in e8 e la Torre nera in e1, che si vedono nel problema 109 di Adam; ma esaminando la soluzione si resta sorpresi dalla variante principale, dove succede, dopo il sacrificio dei due Cavalli, un matto purissimo e brillante con la sola Donna appoggiata da un Pedone. Questo elegante stratagemma, unito alle graziose combinazioni delle varianti secondarie, fa dimenticare i difetti suaccennati e colloca il problema fra quelli di prim' ordine.

§ 8. Delle difese.

Dal modo di combinare le difese può derivare, o lo svolgimento dell'idea, o la difficoltà della soluzione, o la bellezza e singolarità delle posizioni di matto.

Le difese contribuiscono allo svolgimento dell'idea quando fanno parte dell'idea stessa, in modo che esse cessando, cesserebbe pure l'idea. Queste difese in certi casi non potrebbero essere sostituite da altre senza intaccare l'idea.

Nel 110, dopo la prima mossa, l'azione della Donna dipende dal giuoco che farà l'Alfiere obbligandola a portarsi in tre case diverse; in questa combinazione delle mosse di Donna assoggettate alle mosse dell'Alfiere, sta appunto l'idea di questo problema.

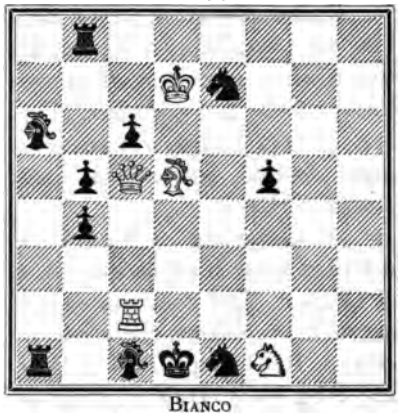
Dello stesso genere sono pure il 17, dove l'idea sta nella mossa a2-g8 dell'Alfiere nero che imprigiona la Torre, il 19 e il 23 per le ragioni esposte accanto ai rispettivi diagrammi; per quest'ultimo però è d'uopo osservare che l'idea sarebbe conservata lo stesso se l'Alfiere venisse preso da un Pedone o da una Torre (mediante le opportune variazioni nel caso della Torre, affinchè questa non potesse dare scacco al Re bianco); ma con questi due pezzi l'idea sarebbe riuscita forse più trasparente; il Cavallo nero è stato certamente la scelta migliore per la conpleta libertà di movimenti di cui gode.

N. 110.
di **S. Loyd**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Df1, Ab2 — 2. Db1 ecc. — 1...., A c3 o d4 — 2. Dd3 ecc. — 1...., Ae5 o f6 — 2. Df5 ecc. — 1...., Ph7 — 2. D b1 ! ecc.

N. 111.
di **S. Loyd**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. De3, Tb7 † — 2. Re6, ? — 3. D o C † m. — 1...., Td8 † — 2. R pr T, ? — 3. D o C † m. — 1...., Ac8 † — 2. R d6, ? — 3. † m.

Le difese contribuiscono a rendere difficile la soluzione quando minacciano scacco al Re bianco, il quale non vede modo di liberarsene se la soluzione non incomincia con uno scacco per parte de' suoi pezzi.

Nel 111 il Re bianco è minacciato di scacco da due pezzi neri, e comunque giuochi non può evitare o l'uno o l'altro, a nulla valendo dare subito scacco al Re avversario. Bisogna dunque aprire il giuoco con una mossa di minaccia, in attesa degli eventi. Avviene infatti dopo la prima mossa della De3, che il Nero tenta liberarsi dal minacciato matto con degli scacchi; ma se dà quello di Tb7, il Re bianco va in e6 e l'Alf. nero non può più ripetere un secondo scacco, essendo rimasto chiuso dalla Torre medesima; se dà quello d'Ac8, il Re va in d6 e la Torre non può più portare il soccorso d'un secondo scacco, essendo rimasta a sua volta rinchiusa dall'Alfiere. Tutto questo stratagemma combinato con la prima mossa di Donna che lascia la Torre in preda al Re nero e si mette lei stessa sotto presa, quantunque minacciante matto alla seconda mossa, rende il problema difficile, brillante e spiritoso.

Ma anche un altro genere di difese è atto a dare una grande difficoltà alla soluzione, ed è quando, per qualche sottile strata-

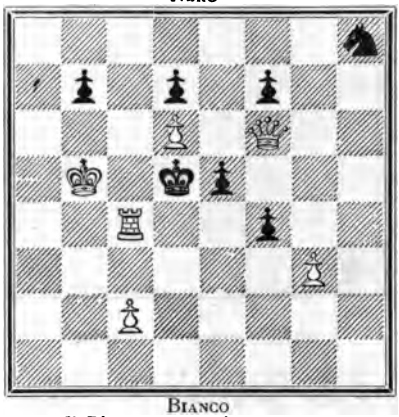
gemma, impedisce una falsa soluzione, che ha tutte le apparenze di vera, cosa che abbiamo avuto occasione di constatare nel n. 25, e che possiamo constatare in quest'altro n. 112.

Rudolfo Wilmers, nato a Berlino nel 1821, fu, com'è noto, un valentissimo suonatore di pianoforte; ciò che non gl'impedì di essere pure a tempo avanzato un assai distinto problemista della scuola di Bayer.

N. 112.

di **R. Willmers**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

Al Congresso di New-York del 1857 vinse il primo premio, e al Giurì di quel concorso dedicò questo bel problema, che si risolve cosi: 1. Rb6!, R pr T — 2. D pr e5, Rb4 — 3. Dc5 †, Ra4 — 4. Da5 † m. — 1...., P pr P — 2. Df3 †, R pr T — 3. Dd3 †, Rb4 — 4. Db3 † m. Il giurì credette di aver trovato la seguente seconda soluzione, e la fece stampare come esatta!: 1. Pg4, Pb6 — 2. Tc3, Cg6, o P pr P, o Pf3 — 3. Td3 †, Re4 — 4. Df5 † m.; se 2...., Re4 — 3. Df5 †, Rd5 — 4. Td3 † m., e se 2...., Pe4 — 3. Tc4, ? — 4. Td4 † m. E non vide la giusta difesa 1...., Cg6!, dove se 2. D pr f7 †, R pr P — 3. Tc5!, Cf8! sventando il matto, e se 2. Tc3, Ch4, o e7 difendendo la casa f5. Questa falsa soluzione che ingannò un Giurì!, come si comprende, aggiunge molta difficoltà e molto pregio al problema.

Le difese contribuiscono alla speciosità delle varianti quando per riparare a certe minaccie del Bianco, i pezzi neri sono costretti a portarsi, quasi spinti da una volontà magnetica, in certe determinate case, e a prender parte alla formazione delle posizioni di matto, o coll'occupare case ove potrebbe ritirarsi il Re nero, o coll'impedire certe altre difese, rendendo possibile per tal mezzo il matto.

Questo genere di difese è proprio dell'alto stile moderno, il quale ha dato composizioni della maggior bellezza. Fra i problemi inseriti in queste pagine, ve ne sono di rimarchevolissimi. Rimando lo studioso ai seguenti:

N. 59, dove i Cavalli neri, giocando a e6 e a c4, contribuiscono a formare due eleganti posizioni di matto.

N. 66, dove i Cavalli neri, saltando uno a f5, l'altro a f6, prendono parte a due graziose varianti.

N. 77, dove il Pedone nero che prende passando, copre l'azione dell'Alfiere nero e permette il matto di Cavallo.

N. 87, dove l'Alfiere nero prendendo il Pf6 contribuisce a formare la posizione del matto principale.

N. 103, dove quasi tutti i pezzi neri contribuiscono nel modo suddetto a formare la maggior parte delle posizioni finali.

Oltre ai tre generi di difese suaccennate, che io ritengo le più importanti, ve ne hanno altre di minor rilievo, che ognuno può ricercare da sè come proficuo esercizio; io mi limiterò ad accennare a questa: di un Pedone, che spingendosi all'ottava casa, obbliga il Bianco a cambiar tattica di giuoco a seconda che si trasforma o in un pezzo o in un altro; di questo genere abbiamo visto il n. 21.

Da quanto ho detto in questo breve paragrafo si può concludere, che le difese avranno tanto più valore intrinseco quanto più entreranno nello spirito del problema e quanta maggiore libertà avranno i pezzi che le costituiscono. Ad ogni modo, siccome il maggior valore del problema è dato dal giuoco del Bianco, le regole sulle difese soffrono di molte eccezioni, e il problema potrà essere di prim'ordine anche senza i riferiti pregî nelle difese, siccome lo studioso potrà rilevare da sè stesso ricercando fra i numerosi problemi stampati e che man mano si vanno stampando.

CAPO VIII.

Dello stile.

Lo stile deriva da quell'impronta personale che ogni compositore dà al problema, impronta che dipende da un cumolo di circostanze di gusto, d'arte, di pazienza, di studio ecc. secondo il grado del loro svolgimento.

Si fa un problema come si dipinge un quadro: lo stesso argomento trattato da più individui, darà tante opere diverse di fattura, improntate ciascuna al singolo modo di vedere, di sentire, di giudicare, di usare certi mezzi a preferenza di certi altri, ecc.

In un problema, quel preferire di piazzare il Re nero piuttosto agli angoli della scacchiera che ai lati, piuttosto ai lati che in mezzo, o viceversa; quel dargli una posizione inamovibile, apparen-

temente inaccessibile ai pezzi bianchi, oppure libera e attaccabile da ogni lato; quel preferire i pezzi bianchi ai pezzi neri, o i pezzi neri ai pezzi bianchi per combinare le posizioni di matto; e il mettere in giuoco un Pedone bianco di più anzichè servirsi del Re bianco, pur di ottenere una maggior purezza di posizione; il grado di speculazione che uno dimostra nello elaborare la composizione; lo spiegare maggiore o minor pazienza: sissignori anche la pazienza c'entra la sua parte; il contentarsi delle prime combinazioni ottenute, pur di esser giunti a dar matto, o all'opposto il voler raggiungere una maggior perfezione nelle combinazioni medesime, ecc. ecc., sono tutte circostanze che concorrono a formar lo stile di un problema.

Anche uno stesso stile considerato come derivazione di un dato modo di comporre, si può considerare diviso in grandi branche, e queste in una infinità di rami uno diverso dall'altro, nello stesso modo che una lingua si suddivide in dialetti principali e questi in una infinità di dialetti secondari, tutti più o meno diversi fra loro. Sarebbe dunque una fatica immensa e in certo modo buttata al vento, a voler trattare partitamente di tutte queste divisioni e suddivisioni. D'altronde come riuscirvi? e riuscendovi, come non confondere ed annoiare la mente del lettore?

Mi limiterò dunque a definire in poche parole le branche principali che furono lo stile prediletto dei grandi maestri, all'arte dei quali attinsero la pleiade dei moderni compositori.

Non dirò dello stile semplice derivato dalle prime composizioni rudimentali; stile che fu in voga sul principio di questo secolo, e del quale d'Orville si può considerare capo scuola. Oramai quello stile è quasi abbandonato, visto forse che non si potea far di più e di meglio di quanto avevano fatto i maestri di quell'epoca e i loro imitatori; o se non è abbandonato, s'è trasformato così da doversi tenere in conto di tutt'altra cosa.

Accennerò ai principali, inaugurati alla metà circa del nostro secolo, e a quello che ne derivò poi: lo stile moderno.

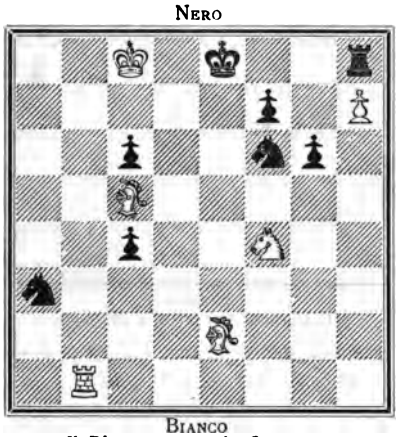
Tali stili, volendo esser breve, si possono riassumere nei seguenti quesiti, i quali daranno forse un'idea più chiara d'ogni qualsiasi definizione.

1.° Data la posizione in cui dovrà essere mattato il Re nero, sia questo bloccato o libero in alcune case dove portandosi riceverà sempre il matto minacciato, aprirsi la via che condurrà al matto per mezzo di eleganti e inaspettati sacrifici, riducendosi a dar matto con uno o due pezzi bianchi soltanto.

Di questo stile il dottore Konrad Bayer di Olmütz è il grande maestro, avendo creato dei lavori stupendi ove attinsero moltissimi imitatori, fra i quali primeggia Rudolph Willmers di Berlino

Eccone alcuni esempî, ai quali si possono aggiungere i n. 16 e 51.

N. 113.
di **K. Bayer**
NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ah5, C pr T — 2. Ce6, ? — 3. A o C † m.

N. 114.
dello stesso
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. D pr a7, Pc5 — 2. Da2!, P pr D — 3. Tb2, ? — 4. T † m.

N. 115.
dello stesso
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Ac4, P pr A — 2. Cb5, P pr C — 3. Rc5, P † — 4. T pr P † m.

N. 116.
dello stesso
NERO

BIANCO

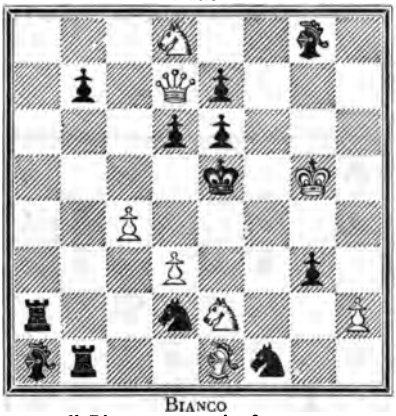
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Tg5!, Pa2 — 2. Tb6, T pr T — 3. Cc4, ? — 4. T o C † m.

N. 117.

dello stesso

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 5 mosse.

1. D pr b7, Ta6 — 2. Dg2, T pr A — 3. Da8, T pr C — 4. Cc6 †, T pr C — 5. D pr Aa1 † m.

N. 118.

di **R. Willmers**

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Cc6, Pd7 pr C — 2. Cd5, P pr C — 3 D pr d5 †, ? — 4. D † m.

2.° Dato il Re nero in posizione apparentemente inaccessibile all'attacco, dare il matto per mezzo di qualche sottile stratagemma e di mosse che si presentino come un controsenso.

I principi di questo stile sono Frank Healey di Londra e Filippo Klett di Stuttgard; dei quali sono meravigliosi esempî i n. 4, 18 e il seguente 119.

3.° Col mezzo di pochi pezzi costruire composizioni semplici nelle quali sia unita in sommo grado l'eleganza alla difficoltà.

A capo di questa simpatica scuola, ch'ebbe moltissimi imitatori, troviamo John Brown di Bridport, il quale, come ho già detto, compose con speciale predilezione un buon numero di problemi dove il Bianco ha la Donna e i due Ca-

N. 119.

di **Ph. Klett**

NERO

BIANCO

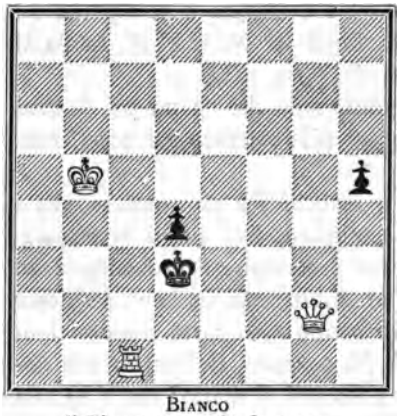
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. Df2, Pe5 — 2. Df1, Pc6 — 3. T pr P †, ? — 4. Da6, h3 o f8 † m. — 1 ..., P pr T 2. De3 †, Pg5 — 3. Dd4, ? — 4. Dg7 † m.

valli, e il Nero uno o due Pedoni; e Thomas Herlin sopranominato « l'anonimo di Lilla. »

Chiarissimi esempî di questo stile sono i n. 14, 68, 69, 70, 71, 72, 82, 83 e 84, nonchè i seguenti 120, 121, 122 e 123.

N. 120.
di **J. Brown**
NERO



BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Th1, Re3 — 2. Th4, ? — 3. T † m.
1...., Rc3 — 2. Th2, Pb3 — 3. Db2 † m.

N. 121.
di **Th. Herlin**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 3 mosse.

1. Ad2, Re7 — 2. Aa5, R pr CC — 3. A d8, o b4 † m

N. 122.
di **Th. Herlin**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 4 mosse.

1. T pr a4, A pr T — 2. Aa1, Af8 — 3. Tg8 ††, R pr T — 4. Ac4 † m.

N. 123.
di **Th. Herlin**
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 5 mosse.

1. Rb2, Ab8 — 2. Pa7, A pr P — 3. Ta1, Ab8 — 4. Ta8, Aa7 — 5. T † m.

4.° Data la posizione del Re nero, riuscire a dar matto per mezzo di mosse difficilissime, nuove, le più strane ed ardite, esponendo a degli scacchi il proprio Re, in modo che il Bianco sembri subìre il matto anzichè darlo. Ottenere insomma il massimo della difficoltà, ad ogni costo: ottenere della novità a costo della stranezza, della farragine e della mancanza di economia, purezza e simili. Questo stile si potrebbe chiamare: *americano.*

Il creatore di questa scuola, dove s'è elevato e mantenuto ad un'altezza inarrivabile, è Samuele Loyd di New York. Brillanti esempî ne sono i n. 52, 57, 58, 61, 63, 79 e 105.

5.° Diremo in ultimo di un quinto stile che ha un po' di tutti e non ne ha precisamente nessuno: lo stile eclettico per eccellenza, lo stile moderno.

Oggigiorno l'arte di comporre a scacchi s'è tanto estesa, che i compositori non si contano se non a migliaia. Fra questi ne primeggiano alcuni, che hanno portato l'arte di costruire il problema a un punto tale di perfezionamento, da far dubitare se sia bene desiderar di più. Questi artisti della scacchiera hanno dato certe composizioni dove, non solo eccelle la profondità del concetto, l'eleganza e la difficoltà delle mosse, la purezza delle posizioni di matto; ma v'ha tale un lavorìo di lima in ogni parte, che mal sapresti discernere in che consista il maggior merito.

Le moderne composizioni si potrebbero scindere in due specie: all'una apparterrebbero quelle che si mantengono entro certi limiti di semplicità, sia nella disposizione, sia nella quantità dei pezzi che le compongono. Queste composizioni sono e saranno sempre le più ammirevoli, perchè alle qualità anzidette uniscono quella simpatia di forma che attrae: all'altra apparterrebbero le composizioni complicatissime di pezzi e di varianti. Anche queste, sono lavori assai pregevoli e nella loro complicatezza studiati con grandissima cura ed arte. Ma accade qualche volta esaminando di questi secondi, diciamolo pure, ammirevoli lavori, di esclamare: bellissimo! senza sapere precisamente a qual pregio dirigere tale esclamazione: non certo all'idea, perchè l'impronta di essa è scomparsa sotto ai colpi di lima. E vien fatto di chiedersi: dove s'andrà di questo passo?

Io, per quanto ritenga che mediante uno studio instancabile si possa raggiungere la quasi perfezione, non mi pare che la via migliore per arrivarci, sia una grande elaborata complicatezza, e che d'altra parte si è già tanto innanzi in lavori di questa fatta, che un po' di sosta non farebbe male. Non vorrei che camminando un altro poco si oltrepassassero certi limiti del ragionevole e si cadesse nel

grottesco. Mi ricordo d'un tale (ma non ricordo il nome) che a proposito di certi quadri ricchi di particolari e ben finiti in ogni parte, dove non avresti trovato un pelo fuori posto, diceva press' a poco così: « Sono belli, non c'è che dire, sono superlativi per finitezza, disegno e chiaroscuro, ogni cosa è a posto; ma in tutto ciò v'ha troppo calcolo, vi spicca troppo la precisione compassata, fredda; preferisco una pittura un po' più trascurata, con magari qualche pennellata fuori dei contorni; ma che palpiti, commova, e vada diritta all'anima. »

Così dico io dei problemi: non vorrei che la troppo spinta complicazione e la troppa limatura, facesse scomparire il più essenziale: lo spirito. Non vorrei che seguisse per certi problemi quello che segue per certa musica, dove la melodia e il sentimento, che una volta esercitavano tanto fascino sull'animo del pubblico, che lo commovevano e lo esaltavano fino al delirio, hanno ceduto il posto (dicono i moderni) alla filosofia dell'arte, all'arte profondamente e minutissimamente calcolata, all'arte in cui non troveresti una nota che non fosse più che misurata e pesata in tutti i sensi; a quell'arte che potrà formare bensì l'ammirazione degli intelligenti, ma che in pari tempo fa dire al profano: è troppo astrusa per me!

Fermiamoci adunque fin dove possiamo essere compresi, e in questi limiti cerchiamo pure la perfezione.

Chi primeggia nello stile moderno fra una pleiade di rispettabilissimi ingegni, sono: Berger, Klett, Pospisil, Dobruscki, Drtina e molti altri. Tanti sono i bellissimi lavori prodotti in questi ultimi anni, che non basterebbe un grosso volume a raccoglierne i principali. Chi volesse averne un' idea abbastanza esatta, potrebbe consultare le raccolte citate a pag. 300 della seconda edizione della Guida Seghieri; ma ad esaminarle tutte certo occorrerebbe una fatica ed un tempo non indifferenti. Ciononpertanto a chi volesse iniziarsi nella composizione, raccomanderei prima di tutto di esaminare i problemi contenuti nelle principali delle suddette raccolte, che sarebbero le seguenti:

Berger — *Das Schachproblem* (Leipzig, 1884).
Cook, Henry and Gilberg — *American Chess Nuts* (New-York, 1868).
Gold — *200 Schachaufgaben* (Wien, 1883).
Healey — *A collection of Chess Problems* (London, 1866).
Klett — *Schachprobleme* (Leipzig, 1878).
Kohtz und Kockelkorn — *101 Schachaufgaben* (Braunschweig, 1874).
Löwenthal — *Era-Schachproblemturnier-Buch* (Leipzig, 1857).

MINCKWITZ — *Das A B C des Schachspieler* (Leipzig, 1879).
ORSINI — *Raccolta dei migliori problemi premiati negli anni 1877 e 1879* (Livorno, 1879).
» — *Raccolta dei migliori problemi premiati negli anni 1879 e 1880* (Livorno, 1881).
PIERCE — *English Chess Problems* (London, 1876).
POSPISIL — *Ceskè Wloky Sachové* (1888).

Come esempi di stile moderno semplice abbiamo ammirato i n. 2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 46, 53, 59, 62, 97, 98, 99, 100, 101; dello stesso stile più complicato i n. 7, 8, 9, 10, 45, 55, 56, 60, 66, 67, 73, 74, 76, 78, 87, 102, 103, 106, 107 e 108, ai quali, tanto per far punto, aggiungo i seguenti:

N. 124.
di **E. Pradignat** (S. Jean d'Angely)
NERO

BIANCO
Il Bianco matta in 5 mosse.

1. Tc2, T pr T — 2. Ce2 †, P pr C — 3. Pf4, A pr P — 4. Te5, ? — 5. † m. — 3...., Cc4 — 4. Td6 †, ? — 5. † m. — 3...., R pr P — 4. Tc6 †, Rd4 — 5. Ce6 † m. 2...., T pr C — 3. Td6 †, ? — 4. Ce6, ? — 5. † m. — 1...., C pr T — 2. Td6 †, Re5 3. Cf4-e6, P o C pr g5 — 4. A pr P †, indi † m.

N. 125.
di **J. Berger**
NERO

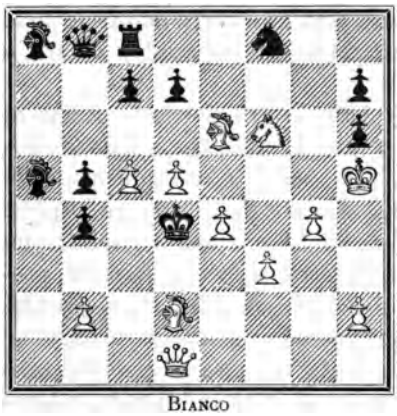
BIANCO
Il Bianco matta in 5 mosse.

1. Ae4, R pr C — 2. T pr b5, C pr T — 3. D pr e5 †, R pr D — 4. T pr P †, ? — 5. A † m. — 3. , Re3 — 4. A † — 5. De4 † m. — 2...., R pr A — 3. T pr P † ecc. — 2...., T pr A — 3. Dc3 † ecc. — 2...., Cd5 — 3. T pr C † ecc. — 1 ..., C pr T — 2. T pr C †, R? — 3. D pr e5 †, R pr D — 4. T pr e7 † ecc. — 1...., T pr A — 2. T pr P † ecc. — 2...., Rd6 — 3. D pr P † ecc. — 2...., R pr d4 — 3. Dc3 † ec. — 1...., R pr T — 2. Tb7 † ecc. — 1...., Tc1, Td8, A? — 2. Ce6 † ecc. — 1 ..., Tb8, o h6, o P? — 2. Cb3 † ecc. — 1...., Cd5 — 2. T pr Pb5 † ecc

N. 126.

di **Ph. Klett**

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 5 mosse.

1. Pe5, R pr Pe5 — 2. A pr Ph6, Pc6 — 3. Pd6, R pr C — 4. Ag7 †, R pr un A — 5. Db3, o d4 † m. — 3...., P pr A — 4. A g5, ? — 5. † m. — 3...., R pr A — 4. De2 †, ? — 5. De7 † m. — 3...., D pr P — 4. D pr D †, ? — 5. † m. — 3...., C pr A — 4. C pr Pd7 † m. — 3...., ? — 4. De2, o e1 †, indi † m. — 2...., P pr A — 3. Ag7, P pr P — 4. De2 †, ? — 5. A o C † m. — 3...., Rf4 — 4. De2, indi A † m. — 3...., A pr P 4. C pr A † m. — 3...., ? — 4. Cd7 †, indi A † m. — 2 ..., C pr A — 3. C pr Pd7 † m. 2...., R pr C — 3. Dd4 † — 4. Dg7 †, indi † m. — 2...., A pr P — 3. D pr A †, R pr C — 4. Ag5 †, indi D † m. — 1...., Pb3 — 2. Ac3 †, Re3 — 3. Ad4 †, Rf4 — 4. De2 indi † m. — 1...., C pr A — 2. Af4 †, Rc4! 3. Dc2 †, Rd4 — 4 De4 †, indi C † m. — 1...., Rc4 — 2. Dc2 †, Rd4 — 3. De4 † — 4. A † m. — 1...., R pr c5 — 2. Ae3 † — 3. Dc2 † m.

CAPO IX.

Un' escursione in collina.

Avrei voluto arrestarmi al Capitolo precedente, sembrandomi di aver detto, se non molto, abbastanza perchè un giovine, cui non difetti il volere, possa mettersi sulla buona strada e incamminarsi su per l'erta senza bisogno d'altra guida. Senonchè, proprio nel momento di mettere la parola « FINE », parvemi d'intendere da ogni lato un mormorìo di malcontento e qualche voce che dicesse: Come! ora che ci ha dette tante cose, ci pianta in asso senza neppure farci vedere come fa lei a costruire un problema?

Che potevo rispondere? La colpa è tutta mia se andai a rompere le tavernelle a chi neppur sapeva di mia esistenza. E capisco, che ormai che sono in ballo, è d'uopo che faccia l'ultimo giro: procurerò che sia di « galop. »

Io non conosco il sistema che tengono i maestri compositori quando vogliono comporre un problema, poichè non lessi mai nessuno dei grandi trattati che su questa materia esistono stampati in lingue straniere.

Ma suppongo che press'a poco facciano come faccio io, come fa chiunque. Uno, a seconda della dose di talento che tien riposto

nelle cellule del cervello, può dipingere un quadro anche senza aver mai visto un artista a dipingere; ma il non aver visto, non toglie che anche lui non debba impiegare e pennelli, e colori, e tavolozza, e su questa far delle prove d' impasto fino ad aver ottenuto le tinte che cerca; fare e disfare insegna il resto. Ciò mi sembra chiaro, e passo oltre.

Per costruire un problema, ho detto in principio, che prima di ogni altra cosa è d' uopo avere un' idea. L' idea, che chiamerò *generatrice* o *principale*, perchè da essa nasce lo svolgimento della soluzione e le idee secondarie, può nascere da diverse circostanze anche fortuite: lo assistere a una partita, il provarsi a risolvere un problema, il vedere soltanto una scacchiera, sono tutti fatti che possono farci intravedere vaghe combinazioni, che man mano prenderanno forme tanto più distinte, quanto più il pensiero si fisserà in quelle. Per tal modo verrà il momento in cui esse idee si potranno fermare sulla scacchiera in forma per così dire embrionale, e lavorandoci attorno, siccome da cosa nasce cosa, da idea idea, potranno essere ridotte a lavoro finito.

Ma questo modo di nascere e concretarsi dell' idea, mentre è forse il più comune, è anche molto vago, e non è quello che partorisce in maggior côpia lavori originali.

Per dare qualche originalità alla propria composizione, è d' uopo cercarla l' idea generatrice, è d' uopo immaginare una qualche combinazione che serva di nucleo. È bensì vero che, tenuto conto della fenomenale produzione d' oggigiorno, anche con tali ricerche sarà difficile evitare lo scoglio delle imitazioni; poichè, per quanto si lavori di fantasia, bisogna pure pescare nel materiale di giuoco, che è lo stesso per tutti, che dà le medesime combinazioni per tutti; ma che per ciò? Nel rivestire l' idea che si avrà trovato, non potrà mai darsi che dopo alquanto studio, o per un verso o per un altro, non vi si lasci qualche impronta personale.

L' idea generatrice si presenta alla mente in due modi: o per mezzo d' un insieme di tre o quattro mosse (generalmente quante ne dovrà avere la soluzione) sviluppate le quali si riesca a dar matto con una posizione prestabilita, o con quella qualunque che potrà derivare da circostanze fortuite del giuoco: o per mezzo d' una posizione di matto, che generalmente è la principale, alla quale si dovrà poi giungere con quella quantità e qualità di mosse che meglio sembreranno convenire alla posizione stessa.

Questo secondo sistema, che si potrebbe chiamare *sintetico*, mi sembra più pratico dell' altro, perchè basato sopra un' idea concreta

che andrà allargandosi e sviluppandosi a seconda dell'efficacia delle mosse che si sapranno trovare per far capo alla posizione di matto, e dell'efficacia delle difese che si sapranno far nascere

L'altro sistema, che chiamerei *astratto* perchè non si basa su nulla di prestabilito, si può usare quando per una circostanza qualunque accade di concepire un intreccio di mosse che possono servire d'idea principale, e se ne possa formulare un quesito da tradursi poi in atto; come ad esempio potrebbe essere il seguente:

« Una posizione in cui sieno in giuoco i quattro Cavalli (e altri pezzi a seconda dello sviluppo che prenderà la composizione); la prima mossa del Bianco sia di portare un Cavallo in a1, a cui il Nero dovrà rispondere con un Cavallo in a8; la seconda mossa del Bianco sia di portare l'altro Cavallo in h1, a cui terrà dietro la risposta del Nero di Ch8. I matti sieno dati, a seconda dei casi, dagli stessi Cavalli a1, h1. »

Come si può immaginare, per concretare quest'idea, per quanto sieno determinate le mosse principali, bisognerà procedere in principio molto astrattamente e per tentativi; ma anche in questo caso bisognerà pure a furia di prove, incominciare col trovare una posizione di matto che sodisfi alle condizioni stabilite dal quesito, e trovata la posizione, partire da questa per tessere il problema. Ed ecco che dall'astratto si sarebbe passati al concreto, tal che a questo punto anche il secondo sistema si può considerare innestato nel primo.

Il numero delle mosse da assegnarsi al problema che si sta componendo, dev'essere in stretta relazione con lo sviluppo dell'idea alla quale il problema s'informa. Se un'idea può essere sviluppata in due o tre mosse, non si deve sviluppare in tre o quattro al solo scopo di ottenere un problema più difficile. Avviene qualche volta nel comporre, che non si riesce a concretare una data variante se non in una mossa di più della soluzione principale; per levarsi il fastidio, aggiungiamo una mossa anche a questa, e alle altre varianti se ci è possibile; così la soluzione è ristabilita e il problema, essendo aumentato d'una mossa, è aumentato d'importanza. Oppure accade, costruendo un problema in cui le mosse del Bianco sieno d'aspetto, di aumentare una mossa al Nero per portare il problema da tre a quattro mosse, o da quattro a cinque.

Ma questi sistemi sono assai riprovevoli, giacchè per essi, a vece di ottenere dei lavori sostanziosi, briosi e artistici, si avranno delle slavature, delle stiracchiature e delle volgari scipitaggini.

Osserviamo a mo' d'esempio il n. 81. La soluzione di questo

problema che è in 4 mosse, si potrebbe facilmente portare a 5 mettendo in a1 l'Ah8 e in a5 il Pa4; si avrebbe in tal modo 1. Ah8, Pa4 — 2. Aa1, Pa3 — 3. Ah8, Pa2 — 4. Aa1, ? — 5. † m. Che cosa guadagnerebbe il problema con questa soluzione in cinque? assolutamente nulla; giacchè l'idea, che consiste nella replicata scorrerìa che fa l'Alfiere lungo la diagonale maggiore, non varierebbe, e la difficoltà della soluzione sarebbe forse diminuita per il maggior sospetto che desterebbe il Pa5.

Esempî di questa fatta se ne potrebbero citare a iosa; ma questo, credo, sarà più che sufficiente per far comprendere quanto sia da schivarsi il sistema ora detto, di aumentare senza seria necessità il numero delle mosse.

Si può dunque stabilire come massima generale:

1.° Sarà più vantaggioso per il problema diminuire il numero delle mosse anzichè aumentarlo, quando questa diminuzione abbia per iscopo di togliere alla soluzione quanto v'ha di oziosità e di volgarità, e di concentrare l'azione in un insieme pieno di forza ed efficacia, senza vacuità ed inutili leziosaggini;

2.° Si potrà portare una soluzione ad un numero maggiore di mosse di quello prefissosi, quando sarà indiscutibilmente provato che tale aumento è necessario a dare un completo sviluppo all'idea, e a darle una conveniente chiarezza.

Essendomi prefissa la brevità nello esporre questi cenni, non mi estenderò a trattare partitamente degli svariatissimi casi che si presentano nella pratica del comporre. Chi volesse far corredo di cognizioni in proposito, per quello che altri ne hanno scritto, consulti le opere di Max Lange, A. F. Mackenzie, S. Loyd ed altri; opere che, per essere scritte in lingue tedesca e inglese, non conosco, ma che ho visto citate come veramente magistrali. Ma per uno che frattanto voglia fare i primi passi, credo più che sufficiente, dopo quanto ho detto, il farlo assistere alla composizione pratica di un problema. Non sarà, intendiamoci, un'escursione sulle Alpi, chè non me ne sentirei la lena in questo momento, e i cortesi lettori, che ne hanno già assai delle mie ciancie, mi seguirebbero di mala voglia. Inoltre, trattandosi, ripeto, d'incominciare, non sarebbe di sana regola mettersi subito per una via intricata; meglio è sceglierne una facile e poco faticosa; così ci caveremo più presto d'impiccio e raggiungeremo egualmente il nostro scopo, che è quello di assistere a un caso pratico.

Faremo adunque una breve salita in collina.

Prendo senz'altro la scacchiera e fisso la seguente posizione,

che mi prefiggo sia quella del matto principale di un problema in tre mosse.

1.ª *posizione.*

NERO

BIANCO

Suppongo che la prima mossa sia stata fatta da una parte e dall'altra; il Bianco continua così: 2. Ce6 †, T pr C — 3. Dg1 † m. — 2...., Rd6 — 3. P † m. — 2...., Rb6 — 3. Dc7 † m. Come si vede, la posizione presenta qualche interesse: il matto di Donna, che sarebbe il principale, è puro ed elegante; gli altri sono quasi puri e quel di Pedone è anche artistico perchè il Pedone nel dar matto, mentre è appoggiato dal Cavallo e non può essere preso dalla Torre, scopre l'Alfiere che appoggia il Cavallo medesimo.

Prima di proseguire, esaminiamo ora se la posizione è corretta, se cioè non vi sieno doppi colpi.

Dopo alquanto esame mi avvedo infatti di un doppio matto, e precisamente dopo 2...., T pr C, potendo seguìre il matto di Donna tanto a g1 quanto ad a7. Affrettiamoci dunque a sopprimere uno di questi matti, anzi sopprimiamo addirittura il matto g1 perchè ci fa risparmiare l'Alfiere nero, il quale non serviva che ad impedire alla Torre nera di coprire il matto di Donna. Ed ecco che abbiamo tolto l'Alfiere nero e con esso anche il doppio matto g1 per la ragione ora detta. Si capisce che la posizione rimasta è adesso in via di trasformazione, e chi sa quali e quante ne dovrà subìre!

Osservo subito che non è bella la posizione del Re bianco sotto la minaccia d'uno scacco di Torre, potendo esso facilitare la ricerca della soluzione; ma a questo inconveniente si rimedierà dopo.

Ora si tratta di trovare un motivo che obblighi il Nero a giocare la sua ultima mossa, che rimane a stabilire unitamente alla prima del Bianco. Supponendo pel momento che la prima difesa del Nero non sia stata di Torre e continuando a studiare sulla posizione, mi vien fatto d'intravedere un certo matto di Donna in a1 se il Nero, a vece di giocare quella tale prima mossa che ancora non conosciamo, gioca il Re in d4. Ma vi sono tre Pezzi sulla fila *a*, che impediscono alla Donna di andare in a1; vediamo di smuoverli: il Ped. nero si può sopprimere, l'Aa2 si può mettere in b3, il Re si può

mettere in disparte, e per supplire alla difesa che faceva sulla casa b4, si può mettere qui un Pedone nero. Ma la casa a6 va pure difesa perchè possa aver luogo il matto di Donna quando, dopo lo scacco di Cavallo, il Re nero sarà mattato in b6. A ciò si potrebbe provvedere con un Pedone bianco collocato.... a sinistra, fuori della scacchiera!!.... Proprio così, giacchè questa stranezza suggerisce l'idea di trasportare tutta la posizione d'una casa verso la parte del Re, ottenendo così la posizione 2.ª

2.ª *posizione.*

NERO

BIANCO

Secondo questo diagramma, la soluzione s'è adunque arricchita della seguente variante: 1...., Re4 — 2. Db7 †, Td5 o R d3 — 3. Db1 † m.; dove si vede la necessità dei Pedoni f4 e g2 e dell'aver messo l'Alfiere in a1. Ma non ci deve sfuggire che abbiamo creato una posizione sempre più scabrosa (s'incominciano ad incontrare gl'inattesi ostacoli su per l'erta) con la Torre che minaccia scacco....

Ora riposiamo alquanto e facciamo un po' di colazione: è l'unico mezzo di far nascere le idee.

. . . . . .

Ritorniamo al nostro lavoro e vediamo se a mente fresca e a stomaco rinforzato ci vien fatto di superare gli ostacoli. Frattanto possiamo riparare allo scacco di Torre coll'aggiunta di un Pedone nero in e2. Riconsideriamo ora il problema partendo dalla supposta prima mossa del Bianco, e supponiamo che il Nero abbia risposto col portare la Torre da una casa qualunque alla casa f5 che ora occupa, in questo caso conosciamo la continuazione; ma se la Torre gioca in altre case, o i Pedoni fanno un passo, o il Re si porta in c6 o in e6, che pesci si pigliano? Vediamo.

. . . . . .

Ho avuto un bello studiarci un paio d'ore, ma non sono venuto a capo di nulla. Mi sono persuaso che il Nero ha troppe difese, per rimediare alle quali bisognerebbe aumentare le forze del Bianco; cosa questa che vorrei evitare per non nuocere all'economia mettendo in giuoco dei pezzi che sarebbero poi oziosi nella variante principale. Mi viene però un'idea: se spostassimo il Re nero

e lo mettessimo in e4, e trasportassimo la Torre in f5?... Prima di decidersi facciamo un piccolo esame di questa nuova posizione:

Prima di tutto il Pe2 si può sopprimere, non esistendo più la minaccia dello scacco di Torre; poi osservo, che se 1...., Rd5 segue sempre il matto principale che conosciamo, cioè 2. Cf6 † ecc. Notiamo dunque questa mossa di Re come difesa principale. Ma qui sorge un malanno, anzi diversi malanni: se stesse al Bianco a giocare, ci sarebbe la nota variante 2. Db7 †, ? — 3. Db1 † m., ma se è al Nero la mossa ed ei giuoca uno dei tre Pedoni, tale variante non è più possibile, non solo; ma non vedo come si possa dare il matto al 3.° colpo. Ed ecco che l'affare s'imbroglia!

Continuando a speculare su quest'ultima posizione, penso che se potessi combinare una variante con 2. D pr T †, R pr D — 3. C f2 † m., si rimedierebbe a molti mali:

1.° Questa variante potrebbe rappresentare il minacciato matto in 3 mosse, difendendo il quale, ne dovrebbero nascere le varianti che conosciamo;

2.° La stessa variante potrebbe servire di panacea a tante difese, alle quali non si saprebbe come rimediare diversamente.

Ma per attuare questa minaccia occorre difendere le case f6, g6 e g5. Proviamo: ed ecco la posizione che ne risulta.

3.ª *posizione.*

NERO

BIANCO

Dove si vede la trasformazione del Pedone bianco a5 in Pedone nero e l'aggiunta dell'Ab6, perchè se 1...., A pr P, segue 2. D b7 †, R, T o P giocano — 3. D b1 † m.; e il matto minacciato rimane quale l'avevamo ideato.

Dopo diversi contorcimenti e sprofondamenti, mi sembra ora che la strada vada salendo.

Adesso rimane a provvedere a due cose: a combinare una variante se il Nero si difende con 1...., Pc3 e Pf3: a trovare una prima mossa al Bianco. E ciò sarà argomento di nuovi studî.

. . . . . .

Tant'è ci ho studiato un secolo e non sono riuscito a cavar due varianti, neppur volgari, dalle difese 1...., Pf3 e 1...., Pc3. Bisogna dunque sopprimere queste due difese. Difenderemo la casa f4

con un Pedone bianco in g3, e per non avere una seconda impedinatura di Pedoni bianchi, che sarebbe assai brutta, toglieremo di mezzo il Pg2 e aggiungeremo in sua vece un Pedone nero ad f3. Senonchè scorgo subito che questo stesso Pedone f3 minaccia scacco al Re bianco; ma vedo in pari tempo che l'ultima linea di case verso il Nero è libera; perciò trasportando tutta la posizione in alto si potrà supplire alle funzioni del Re bianco con dei Pedoni.

Via dunque, *marche!*

4.ª *posizione.*

NERO

BIANCO

In questo diagramma sarebbe rappresentata la nuova posizione; dove si vede che il Re bianco è stato messo in h3 per provvedere alla difesa 1...., Pf3, potendo continuare con 2. D pr T †, Rf4 — 3. A † m.

Ma volgendo ora lo sguardo a sinistra, quale altro malanno mi si para innanzi!: se 1...., A pr P — 2. Db8 †, T o Pd6 — 3. Db2 non dà matto perchè l'Alfiere copre. Quale imbroglio!

Tuttavia pazienza e coraggio; e sempre avanti! . . . .

Dopo non lieve studiarci sopra, avrei trovato che la variante col matto di Donna in b2 si potrebbe ristabilire se al posto del Pd7 si mettesse l'Alfiere nero e si trovasse il mezzo di far giocare lo stesso Alfiere in e6; dove coprendo l'azione della Torre, il Bianco potrebbe seguitare con 2. Db8 †, Ad6, o Rd4 — 3. Db2 † m. E dopo altro studio avrei scoperto la combinazione che renderebbe possibile la suddetta variante; ma a spese però di un poco di bellezza di una sotto variante del matto principale. Si dovrebbe cioè sopprimere il matto di Pedone e sostituirvene un altro meno artistico. Osservo del resto che questa perdita, oltre ad essere compensata dalla maggior bellezza della variante col matto di Donna in b2, è anche necessaria, giacchè, stante l'Ac5, non sarebbe più possibile il matto di Pedone.

Si osservi dunque la 5.ª posizione e la relativa soluzione; dove si vede inoltre quale prima mossa vagheggerei per il Bianco.

. . . . . .

Non c'è verso!: con quel 1...., Ae7 non vedo modo di continuare per raggiungere il matto al 3.° colpo. Ma se fosse solamente qui tutto il guaio! chè m'avvedo di un doppio matto nella variante

5.ª *posizione.*

NERO

BIANCO

1. Ah4, Rd6 — 2. Cf7 †, T pr C — 3. D b8 † m. — 2...., Rc7 — 3. Dd8 † m. — 2...., Re7 — 3. A pr T † m. — 1...., Ae6 — 2. Db8 †, ? — 3. Db2 † m. — 1...., Pf3 o ? — 2. D pr T †, R pr D o f4 — 3. C, o A † m.

principale, e cioè: 1...., Rd6 — 2. Cf7 †, Re7 — 3. matto tanto con A pr T quanto con Dd8. Decisamente bisogna tornare alla 4.ª posizione e affrontare lo scoglio di 1...., Pc4.

Ma quale scoglio! tanto duro, che senza l'aiuto di nuove forze bianche non se ne vince la resistenza.

Ma l'aggiungere dei pezzi contro le più sane leggi dell'economia perchè inutili nel giuoco principale, sarebbe un rimedio peggiore del male. No, no! cerchiamo altro.

. . . . . .

Nulla e sempre nulla! all'infuori di questa conclusione: che il Pc5 va fermato; proviamo a far ciò col trasportare l'Aa2 in c4, il quale pezzo, difendendo ora la casa d3, rende inutile il Pc2. Ma osservo che nella variante col matto di Donna in b2, l'Alf. potrebbe venir preso dal Re nero; bisogna dunque difenderlo. Ma come si difende se non con un Pedone bianco in b3? e mettendo questo Pedone, non è come decretare la soppressione della variante dal matto di Donna in b2?

Tant'è, in qualche modo bisogna spingersi innanzi: sparisca dunque la variante col mutare in Pedone nero l'Ad7.

Povero problema, a quali minimi termini sei ridotto!; non sembri più quel di prima.

Vediamo almeno se c'è mezzo di far nascere qualche buona variante onde compensare quella perduta e onde sfruttar meglio la potenza della Donna.

6.ª *posizione.*

NERO

BIANCO

Frattanto proviamo a sopprimere il Pe3. In questo caso se 1.....

Rd4 — 2. D pr T †, Re3, si potrebbe combinare il matto di Donna in b6 togliendo il Pc5 e mettendo in cambio un Pedone bianco a c4 e uno nero a d2. Ma la posizione di matto che ne risulta non è pura, stante la doppia offesa che gravita sulla casa f2. Osservo inoltre che se 1...., Pf3 — 2. D pr T †, Rf4, non v'ha più matto d'Alfiere in g3, ma avrebbe luogo invece con la Donna in d4; il che sarebbe la stessa cosa se la posizione non fosse poco bella per quella doppia offesa sulle case g3 e g4.

Dopo un'occhiata tutt'intorno al campo d'azione, mi sembra che con due colpi di mano si rimedierebbe a questi e ad altri inconvenienti, e cioè: col sopprimere in primo luogo i Pedoni b3, c5 e sostituirvi il Re bianco in b4; in secondo luogo col trasportare tutta la posizione verso il lato di Donna di una casa, che è quanto si può, ritirando quant'è possibile l'Ah4. Vediamo questa settima posizione considerata avanti la prima mossa del Bianco.

7.ª posizione.

NERO

BIANCO

1. Ah3, Rc6 — 2. C pr P †, T pr C — 3. Da8 † m. — 2...., Rd7 — 3. Pc6 † m. — 2...., Rb7 — 3. Dc8 † m. — 1...., Rc4 — 2. D pr T †, Rd3 — 3. Da6 † m. — 1...., Pe3 o ? — 2. D pr T †, R pr D — 3. Ce3 † m. — 2...., Re4 — 3. Dc4 † m.

Faccio notare subito che il Cavallo nero è messo per evitare un doppio matto d'Alfiere nella variante 1...., Rc4.

Esaminata ora l'intera soluzione, mi pare che la stessa cammini abbastanza diritta: non riesco a trovare false soluzioni, nè doppie continuazioni, nè doppi colpi; e la prima mossa del Bianco mi sembra buona, sia perchè l'Alfiere concede una maggiore libertà al Re nero e va in una casa dove mi pare non trasparisca troppo lo scopo di quella andata, sia perchè con l'Alfiere in f1 sembra esistere la seguente soluzione: 1. Ac4 †, R pr A — 2. D pr T †, Rd3 — 3. Da6 † m.; ma che è sventata dalla risposta 1...., Rc6!

Però adagio prima di cantar vittoria! chè non vorrei ci accadesse come a quei « pifferi di montagna » che tutti conoscono; facciamo una copia del problema e mandiamola ad un amico pregandolo di cercare tutte le soluzioni che può, fortunati noi se non troverà che la nostra . . . . . .

E veramente in questa prima prova la fortuna ci ha arriso: il problema è ritornato accompagnato dalla dichiarazione dell'amico, che dice di non essere riuscito a trovare che una soluzione, la quale è appunto quella da noi ideata.

Così il problema resta compiuto.

È una composizioncella, è d'uopo convenirne, di non molta elevatezza (specialmente per quella presa della Torre nelle varianti secondarie); ma, nello stesso modo che da colui che incomincia a compitare, non si può pretendere che legga e interpreti la « Divina Commedia », così non si può nè si deve pretendere che chi fa le prime armi riesca di primo acchito un Bayer. Sarebbe già molto che uno incominciasse come io finisco.

G. B. Valle

---

105 PROBLEMI

DELLO STESSO AUTORE

N. 1.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 2.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 3.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 4.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 5.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 6.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 7.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 8.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 9.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 10.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 11.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 12.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 13.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 14.

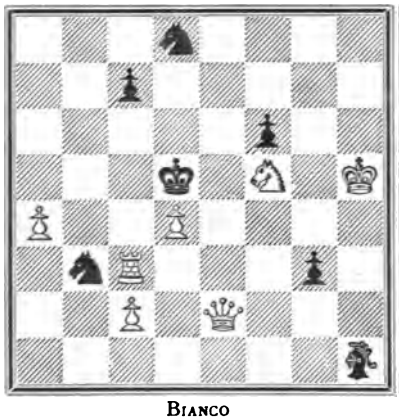
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 15.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 16.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 17.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 18.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 19.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 20.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 21.

NERO

BIANCO

Il B. obbliga il N. a mattarlo in 2 mosse.

N. 22.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 23.

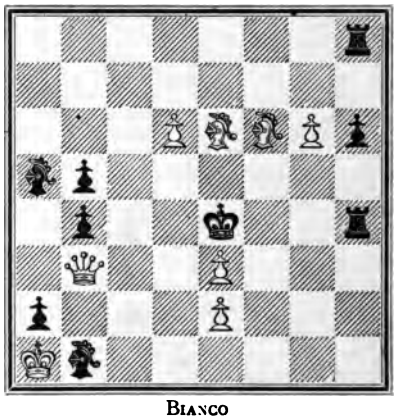
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 24.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 33.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 34.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 35.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 36.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 53.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 54.

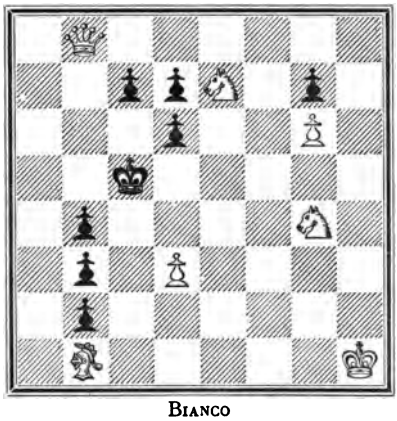
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 55.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 56.

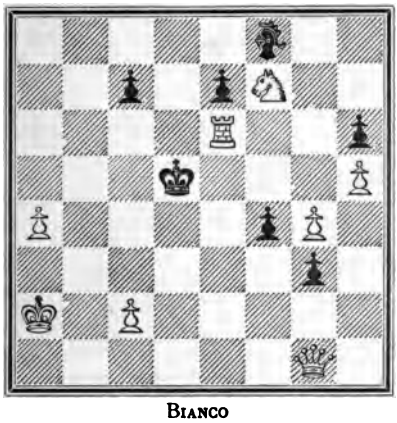
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 57.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 58.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 59.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 60.

NERO

BIANCO

I Bianco matta in 3 mosse.

N. 61.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 62.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 63.

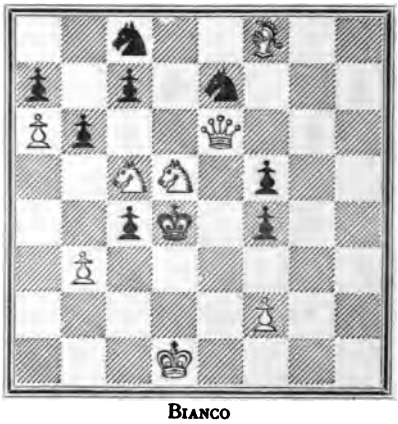
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 64.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 65.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 66.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 67.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 68.

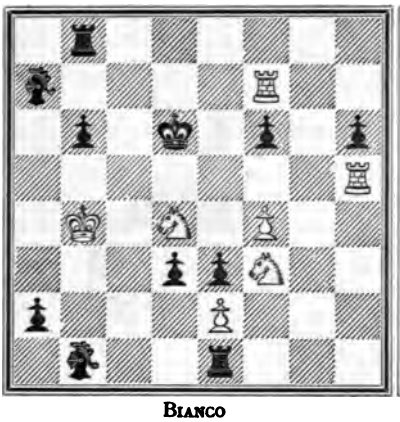
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 69.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 70.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 71.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 72.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 73.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 74.

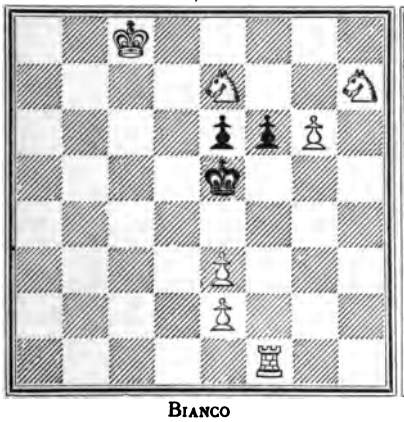
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 75.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 76.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 77.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 78.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 79.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 80.

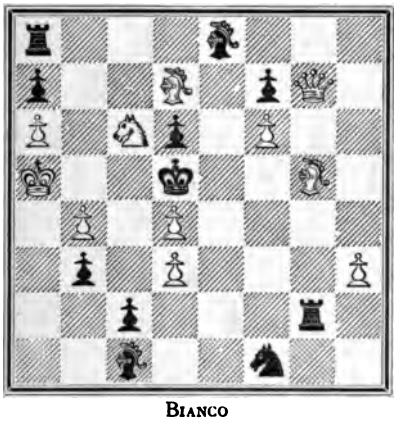
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 81.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 82.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 83.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 84.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 85.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 86.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 87.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 88.

NERO

BIANCO

Il B. obbliga il N. a mattarlo in 4 mosse.

N. 89.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 5 mosse.

N. 90.

NERO

BIANCO

Il B. obbliga il N. a mattarlo in 5 mosse.

PROBLEMI PREMIATI.

N. 91.

Questo e i tre seguenti formano l'invio che ottenne il 2.° premio nel concorso intern. di Parigi del 1875.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 92.

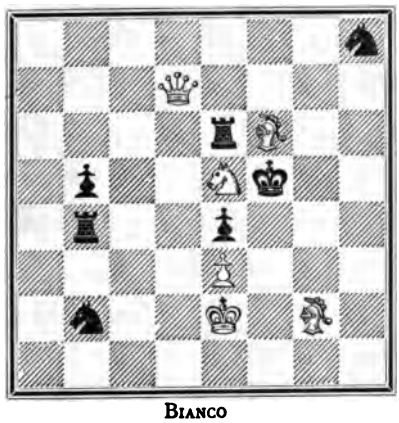
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 93.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 94.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 95.

Premio spec. al migl. 2 † m. nel concorso intern. del *Detroit Free Presse*, 1877.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 96.

Premio speciale al migliore 4 † m. nello stesso concorso.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 97.

1.° premio nel concorso internazionale della *Nuova Riv. degli scacchi*, 1878.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 98.

Menzione onorevole, nello stesso concorso.

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 99.

2.° premio nel concorso internazionale della *Nuova Rivista degli scacchi*, 1880

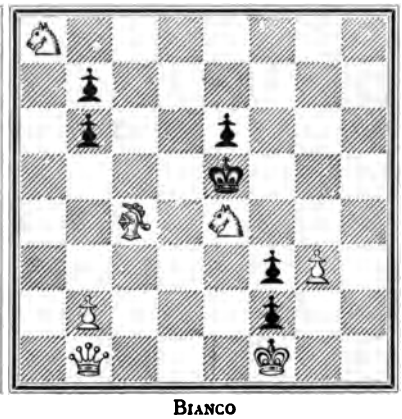
NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 100.

NERO



BIANCO

Il Bianco matta in 4 mosse.

N. 101.

Menzione onorevole nel concorso internazionale di Görlitz (Luzatia 1885).

NERO

BIANCO

Il Bianco matta in 3 mosse.

N. 102.

1.° premio nel concorso internazionale del *Piccolo Scacchista* (Napoli 1890).

NERO

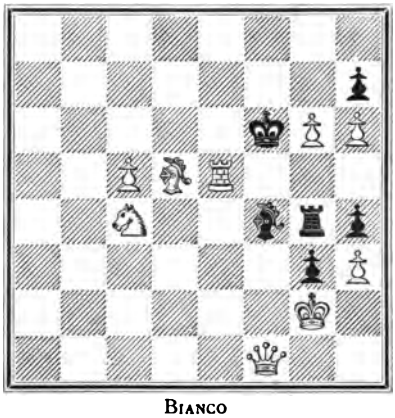
BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 103.

2.° premio nello stesso concorso.

NERO



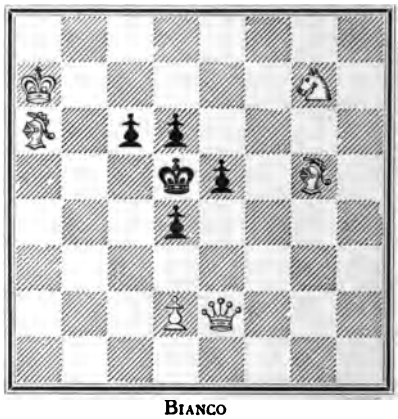
BIANCO

Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 104.

Menzione onorevole, nello stesso concorso.

NERO



BIANCO

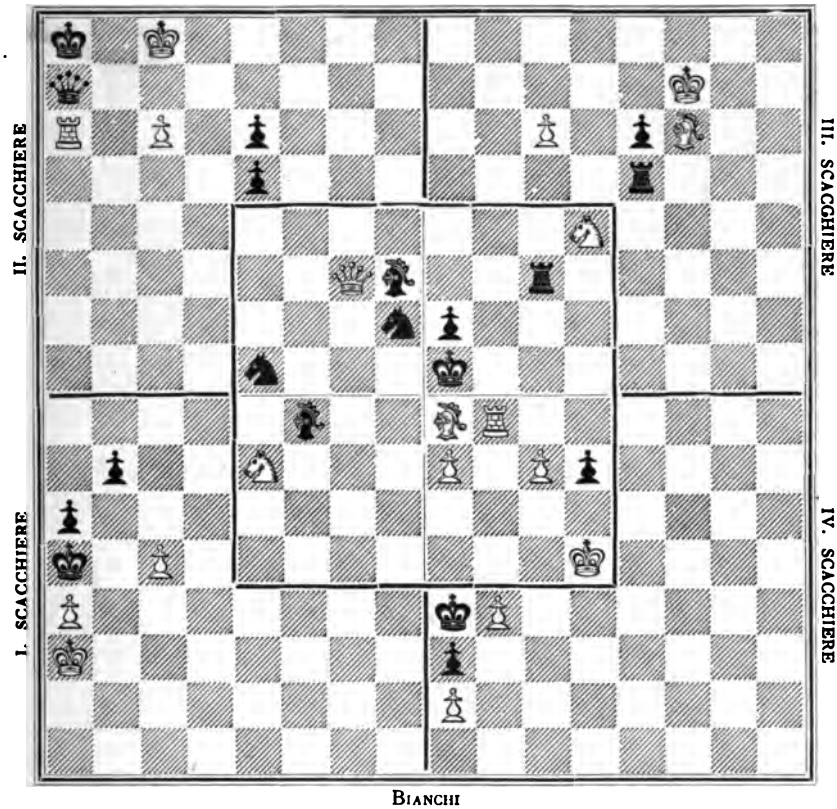
Il Bianco matta in 2 mosse.

N. 105.

1.° premio nel Concorso internazionale di bizzarrie

della *Nuova Rivista degli scacchi*, anno 1880.

NERI



BIANCHI

Il Bianco gioca una mossa che serve per tutti gli scacchieri, quindi dà matto o nell'uno o nell'altro, a seconda delle risposte del Nero.

QUESITO PROPOSTOSI DALL'AUTORE.

Comporre quattro problemi su quattro scacchieri separati, in modo, che riuniti da formare un grande scacchiere di 16 case per lato, i pezzi appartenenti alle 64 case centrali, formanti un quinto scacchiere, formino un quinto problema.

N. B. *Per le osservazioni e norme relative a questa composizione, vedi la* Nuova Rivista degli scacchi, *anno 1880, pag. 154 e 155.*

SOLUZIONI

N.	1. — 1. Pd6	— 4	varianti.	N.	11. — 1. Dc6	— 5	varianti.
»	2. — 1. Da7	— 4	»	»	12. — 1. Tf2	— 6	»
»	3. — 1. Rd2	— 4	»	»	13. — 1. Ae5	— 4	»
»	4. — 1. Dg1	— 6	»	»	14. — 1. Cd2	— 7	»
»	5. — 1. A pr P	— 4	»	»	15. — 1. Tc6	— 8	»
»	6. — 1. Td1	— 5	»	»	16. — 1. Ce4	— 4	»
»	7. — 1. Cb3	— 5	»	»	17. — 1. Dc4	— 7	»
»	8. — 1. Tb4	— 4	»	»	18. — 1. Da7	— 5	»
»	9. — 1. Ce3	— 5	»	»	19. — 1. Da1	— 6	»
»	10. — 1. Dg2	— 3	»	»	20. — 1. Ce6	— 6	»

N. 21. — 1. Dc2, T pr C — 2. Rc4, Pd3 † m.

N. 22. — 1. Ac6, D pr A — 2. Te4 †, P pr T o R pr P — 3. D pr h5 o d3 † m.

» 23. — 1. Ta8, R pr C — 2. D pr P sc., R pr D — 3. Ta5 † m.

» 24. — 1. Ag5, P pr A — 2. Ag8, Rf5 o T pr A — 3. De6 † m.

» 25. — 1. Cd5, R pr C — 2. De4 †, R pr D o c5 o d6 — 3. Ae6 o D pr P o c6 † m. — 1...., Rc5 — 2. D pr P, R pr P o Pc3 — 3. Cb4 o e3 † m. 1...., PP? — 2. Ce3, Rc3 o ? — 3. D pr e5 o d5 † m.

» 26. — 1. A pr P, P pr A — 2. Tg8, R pr C — 3. Te8 † m. — 1...., Pf5 — 2. T pr P ec. — 1...., Pf6 — 2. A pr P † ec. — 1...., Pg5 — 2. A pr P ec.

» 27. — 1. Ce7, T pr C — 2. Dc7 †, Rd4 — 3. Dc3 † m. — 1...., Cd3 — 2. D c7 †, Rd4 — 3. Cf5 † m. — 1...., D † — 2. P pr D, ? — 3. D † m.

» 28. — 1. Ab6, A pr A — 2. Tc5, A o R pr T — 3. Dh2 o e5 † m.

29. — 1. Dh8, T pr D — 2. T pr P, R pr T o Af4 o ? — 3. Ag4 o Cg1 o T e3 † m. — 1...., Ab8 — 2. T pr P, Te6 — 3. D pr T † m.

» 30. — 1. Dh8, A pr A — 2. Af4, P pr A o Rd5 o R pr A o ? — 3. Cc3 o D a8 o h1 o h4 o pr. e5 † m. — 1...., Pe2 o c3 — 2. D pr Ah2 ec.

» 31. — 1. Dh6, Pf2 — 2. R pr P, Rd4 — 3. De3 † m.

» 32. — 1. Cd8, T pr f4 — 2. Td4 †, R o TT pr T — 3. D pr P o f5 o b5 † m. 1...., T pr T — 2. Db5 † ec. — 1...., Rc5 — 2. T pr T, R pr T — 3. Db5 † m.

» 33. — 1. A pr P, A pr T — 2. Td3 †, R pr A — 3. Dh7 † m. — 1...., Pg3 2. Td3 †, R pr T — 3. Dh4 † m. — 1...., De2 — 2. Td3 †, D o R pr T — 3. Df2 o pr h6 † m.

» 34. — 1. C pr P, A pr D — 2. Tg5 †, ? — 3. A pr A o b6 o d8 † m. — 1...., Rd4 — 2. Tg5 ec. — 1...., Pd5 — 2. Ac7 † ec. — 1...., A pr b2, o T pr a5 — 2. De3 † ec.

» 35. — 1. Cc6-d4, A pr C — 2. Ce5, ? — 3. Dg3, o f8, o pr b6, o Cf7 † m. 1...., P pr C — 2. D pr A ec. — 1...., Pe5 — 2. Cf5 † e 3. T † m.

» 36. — 1. Rg8, Pc5 — 2. Dh2, C? o R pr C o Pd2 — 3. Dh8, o b2 o pr d3 † m. — 1...., Rc5 — 2. Ce4 † ec. — 1...., Pd2 — 2. D pr P †, Rc5 — 3. Ca4 † m. — 1...., C pr f4 — 2. Df2 †, indi b2 o pr C † m. — 1...., T? — 2. Ae5 † ec.

» 37. — 1. Cd5, R pr T — 2. Cf4, R pr C o D pr C o ? — 3. Ag6 o D pr c2 o Cg3 † m. — 1...., Rc4 — 2. De2 † ec. — 1. Pc1, o T pr T — 3. Cb4 † ec.

» 38. — 1. Ac8, Aa7 — 2. Pd7, R pr T — 3. Pd8 D † m. — 1...., P pr P — 2. Te2, ? — 3. A † m. — 1...., Pc5 — 2. Cf4 †, Rc6 — 3. Pd7 † m.

N. 39. — 1. Pd3, Pg5 — 2. Cf5, R pr C o ? — 3. Pd4 † m. — 1...., Ag8 — 2. Dh1, R pr C o Pf5 o ? — 3. Da1 o h8 o e4 † m. — 1...., P pr P — 2. C pr Pe6, Rf5 — 3. Pd4 † m. — 1...., Pf5 — 2. Cf3 †, P pr C o Rf6 — 3. Da1 † m.

» 40. — 1. Tc3, P pr T — 2. D pr P †, R pr D — 3. Cg3 † m. — 1...., Cg7 2. Ce4 pr f6 †, Rd6 — 3. Dc7 † m. — 1...., Ce6 — 2. Dd7, C † o pr T — 3. C pr C † m.

» 41. — 1. Cd4, R pr C — 2. Dh2, R pr C — 3. De5 † m. — 1...., Rd6 — 2. D h2 † ec. — 1...., Pe5 — 2. Df5 ec.

» 42. — 1. Ad5, R pr A — 2. Db1, R ? — 3. De4 o b3 o b7 † m. — 1...., Rf6 2. A †, Rg6 — 3. Db1 † m. — 1...., Ce3 — 2. D pr C † ec.

» 43. — 1. Re8, A diag. a1-h8 — 2. Cb6 †, Rd4 — 3. De3 † m. — 1...., Pc5 — 2. Db7 † ec. — 1...., Pg3 — 2. Pf3 ec.

» 44. — 1. Cc6, Pc3 — 2. Pe4, R pr C o Pe5 o P pr pass. o ? — 3. Pe5 o Th6 o d1 † m. — 1...., Aa7 — 2. Ce5, R pr C o ? — 3. Dc7 o Cf7 † m.

» 45. — 1. Cc5, Re5 — 2. Aa3, Rd4 o d6 o f6 — 3. Dh8 o Ce3 o De6 † m. — 1...., Rg6 — 2. Dg8 † ec. — 1...., Re7 — 2. De5 † ec.

» 46. — 1. Cf4, Pd5 — 2. Dd4 †, A o R pr D o Rd6 — 3. Cd3 o e6 o Db4 † m. — 1...., Ad4 — 2. Dc4 †, P pr D — 3. Pb4 † m. — 1...., A pr C — 2. P †, R b4 — 3. Dd4 † m. — 1...., C? o ? — 2. Dd5 † o Ce6 † ec.

» 47. — 1. Ce4, Pc4 — 2. Cc5, R pr C o e5 — 3. Pe4 o Dg5 † m. — 1...., R pr P — 2. A pr P ec. — 1...., R pr C — 2. Dg5 ec. — 1...., Re5 — 2. A pr P ec. — 1...., Rc4 — 2. D pr A, P pr D — 3. C † m.

» 48. — 1. Td8, T pr P — 2. De5 †, A pr D o R pr C — 3. Cc5 o D pr e2 † m. 1...., Pe6 — 2. Af3 †, R pr A o pr C — 3. Da8 o c3 † m. — 1...., P o Ae5 — 2. Cc5 †, R pr P — 3. Dd2 † m. — 1...., Cf6 — 2. De5 †, R pr C — 3. D pr e2 † m. — 1...., Pe1 — 2. D pr e1 † ec. — 1...., R pr C — 2. Dc3 † ec.

» 49. — 1. Tc3, R pr C — 2. Te3, R pr T — 3. Dc3 † m. — 1...., Rd6 — 2. D c7 †, R pr D — 3. Cb5 † m. — 1...., Ac4 — 2. Te3 †, R pr C o d6 3. Db6 o Cf5 † m. — 1...., Rf6, o ? — 2. Dc7, ? — 3. De5 o g7 † m.

» 50. — 1. Cf4, A pr T — 2. Ab6, R pr C o d6 o ? — 3. De3 o d4 o c5 † m. 1...., R pr T — 2. Dg5 †, R pr D — 3. Cd5 † m. — 1...., Re4 — 2. A d4, ? — 3. De3 † m.

» 51. — 1. Db1, P pr C — 2. Dd3, Rg3 o e5 o Pf5 — 3. Pf4 o De4 o pr d6 † m. 1...., Re5 — 2. Df5 †, R pr C — 3. Ac5 † m. — 1...., Pc5 — 2. Df5 †, Rg3 o e3 — 3. Ce4 o A pr P † m. — 1...., P pr A — 2. Cf5 ec. — 1...., Rg3 — 2. Dh1 ec. — 1...., Pf5 — 2. D pr P † ec.

» 52. — 1. Ac5, A pr A — 2. Dc4 †, R pr D o d6 o e5 — 3. Af7 o De6 † m. — 1..., R pr A — 2. Db5 †, Rd6 — 3. Cc8 † m. — 1...., A pr C — 2. D pr P †, Rc6 — 3. Ae8 † m. — 1...., Re5 — 2. D pr P †, R pr P — 3. Dd5 † m.

53. — 1. Ad5, R pr A — 2. Dc4 †, R pr D o c6 o e5 — 3. Cb6 o De4 o e6 † m. — 1...., R pr P — 2. Dh5, Re5 o g7 o ? — 3. Pf6 o Dh8 † m. 1...., ? — 2. De4 † ec.

» 54. — 1. Rg1, Cg6 — 2. Df6 †, R pr D o f4 — 3. Ch5 o D pr d4 † m. — 1...., Rd6 — 2. Ce4 †, Rd7 — 3. Cf6 † m. — 1...., Pd3 — 2. Cf1 †, ? — 3. D † m. — 1...., ? — 2. Ch1 †, Re4 — 3. Cf2 † m.

» 55. — 1. Cf5, Pd5 — 2. Cd4, Pc6 o Rd6 o Pd6 o R pr C — 3. C pr b3 o D f8 o a7 o pr b4 † m. — 1...., Rd5 — 2. D pr b4 ec. — 1...., Pc6 — 2. Cg4-e3 ec. — 1...., Rc6 — 2. D pr b4 ec.

N. 56. — 1. Rh6, R pr T — 2. Dc8, ? — 3. C † m. — 1...., T o A pr T o C? 2. Ce6 †, Rf5 — 3. Cg7 † m. — 1. ., Tc4 — 2. D pr e7 †, R pr T 3. C pr b5 † m. — 1...., Pe6 — 2. Ce8 † ec. — 1...., Rf5 — 2. Ce6 † ec. 1...., Rd6 — 2. Dd8 † ec. — 1...., Pf5 — 2. T pr P † ec.

» 57. — 1. Df1, Ag7 — 2. Tc6, Ad4 o R pr T o d4 o e4 — 3. Df3 o b5 o d3 † m — 1...., R pr T — 2. Dd3, R pr C — 3. Dg6 † m. — 1...., Rc5 2. Tc6 † ec. — 1...., Rc4 — 2. Te4 † ec. — 1.... Pc5 — 2. Dd3 † ec. 1... , Pf3 o c6 — 2. Te5 † ec.

» 58. — 1. Af4, P pr P — 2. Dd7, Pe5 e Rf5 o d3 — 3. Cf6 o Dh7 o Cc3 † m. 1...., Pf6 — 2. Dc6, Rf5 o d3 — 3. Ce7 o D pr c2 † m. — 1...., Pf5 2. Dc6 ec. — 1...., Rd3 — 2. Db5 †, Rd2 o e4 — 3. Pe4 o Cf6 † m. 1...., Rf5 — 2. Rf3 ec. — 1. , R pr C — 2. P pr P ec.

» 59 — 1. Pd4, A pr P — 2. Tb5 †, R pr C — 3. De2 † m. — 1...., P pr P 2. Ce3 †, R? — 3 Dh2 † m. — 1...., A pr T — 2. Ce3 † ec. — 1...., ? — 2. P pr A † ec.

» 60. — 1. Te5, R pr C — 2. Cc7, R pr C, o T o Ae7, o Pc5, o T o A pr C, o P pr T, o ? — 3. Te7 o d5 o e6, o D pr d4 o pr e5, o Ce8 † m. 1...., P pr C — 2. Ce4 †, Rc6 o b4 — 3. Dc1 o d2 † m. — 1...., P pr T — 2. Ce4 †, R pr C — 3. D † m. — 1...., P o Cg5 — 2. C pr f6 †, R pr C o b4 — 3. Ce8 o Dd2 † m.

» 61. — 1. Dc8, Rd4 — 2. Dh3, Rc3 o e3 o e5 — 3. Dh8 o Ce2 o f5 † m. — 1...., Rf4 — 2. Dh3, R pr P — 3. Ce4 † m. — 1...., R pr P — 2. Cf5 † ec.

» 62. — 1. Td5, Pe1D — 2. Cd2 †, D pr C o R pr T — 3. Dh1 o Pc4 † m. 1...., R pr T — 2. Cd2, Re5 o Pc4 — 3. Pc4 o Da5 † m. — 1...., R pr C — 2. T pr f5 †, Re4 o g2 — 3. Db1 o g1 † m. — 1...., Pc4 — 2. Cd2 † ec. — 1...., P pr C — 2. Pc4, T pr g2 o Cf7 — 3. De5 o b1 † m. — 1...., T pr g3 — 2. Cd2 †, Rg4 — 3. A † m.

» 63. — 1. Tb4, Pe3 — 2. Dd1, Re4 o c6, o Pg3 — 3. Pd5, o Dh1 o f3 † m. 1...., P pr P — 2. Da4, Pe3, o Ac6 o b7 — 3. D pr A o D † m. — 1...., Rc6 — 2. D pr P †, P pr D — 3. A pr P † m. — 1...., Ab7 — 2. D † indi † m. — 1...., Pc5 o ? — 2. Da2 †, Rc6 o Pc4 — 3. D pr A o pr P † m.

» 64. — 1. Cb4, Pc3 — 2. Dd5 †, C pr D — 3. Cc6 † m. — 1...., Cd6 — 2. D e5 †, R pr D — 3. Ag7 † m. — 1...., Pb5 — 2. Cc2 †, R pr C o c3 3 Pb4 o Dc5 † m. — 1...., R pr C — 2. D pr c4 †, Rd6 — 3. Dd5 † m. 1...., Rc3 — 2. D pr c4 †, Rb2 — 3. Dc1 † m. — 1...., Pc6 — 2. C c2 †, R pr C o c3 — 3. De5 † m. — 1...., Cg6 — 2. Dd5 †, Rc3 — 3. Dd2 † m. — 1...., P pr P — 2. Ca4, Ce7? o ? — 3. Dd5 o Ag7 † m.

» 65. — 1. Re7, Rd5 — 2. Dh8, Re4 o Pc5 o Rc5 o Pe4 — 3. Dh1 o a8 o pr e5 o h5 † m. 1...., Rb5 — 2. Da7, R pr A — 3. Dc5 † m. — 1...., Pe4 — 2. Db8 ec.

» 66. — 1. Cd4, A pr C — 2. Df5 †, C pr D — 3. Cg6 † m. — 1...., R pr C 2. Df6 †, C pr D o R pr T o c5 — 3. Ab6 o Cd5 † m. — 1...., T pr T — 2. Df4, † R pr D o d4 — 3. Cg6 o Ab6 † m. — 1...., Tf3 — 2. C pr T †, R pr P — 3. Df5 † m. — 1...., Cf7 — 2. Dg7 †, Rf4 — 3. C d5 † m. — 1...., Tg3 — 2. Cc7 †, P pr C — 3 Df6 † m. — 1...., C e8 — 2. Df5 †, Rd4 — 3. T pr C † m.

N. 67. — 1. Re1, Ah7 — 2 Ag1, A? — 3 Ca7 †, R pr P — 4. Ah2 † m.

» 68. — 1. C r P, P pr C — 2. Pg4, T pr A — 3. D pr P, Th6 — 4. Df2 † m.

N. 69. — 1. Cd2, P pr C — 2. Pe4, T pr P — 3. Td5 †, R pr T — 4. T † m.
» 70. — 1. Dd3, P pr D — 2. Ce3, P pr C — 3. C pr f3 †, R pr P — 4. Ab7 † m.
» 71. — 1. Tg1, A pr P — 2. Tb1, A? — 3. Da6 †, C pr D — 4. Cc6 † m.
» 72. — 1. Td3, Pd4 — 2. Te3, A pr T — 3. Cd3 †, R pr P — 4. Tc3 † m.
» 73. — 1. D pr P, C pr D — 2. Cc4 †, R pr P — 3. Cc7 †, Rc5 — 4. Ca6 † m. 1...., A pr C — 2. Db2 †, R pr P — come sopra.
» 74. — 1. Ce5, R pr C — 2. T pr d4, T pr T — 3. A pr P †, A pr A o R pr P — 4. De7 o Te3 † m. — 2..., R pr T — 3. Ab2 † ec.
» 75. — 1. C pr P, Rd6 — 2. Ce4 †, Re5 — 3. Tf6, R pr C — 4 T pr P † m. 2...., R pr C — 3. Tf7 † ec.
» 76. — 1. Ta5, Pc2 — 2. Cd2 †, P pr C — 3. Af3 †, R pr T — 4. Ta3 † m. 1...., Df6 o Ag8 — 2. Ra3, ? — 3. T pr d4, D pr T — 4. Cg5 † m.
» 77. — 1. Ch4, A pr C — 2. Ad3, C pr A — 3. Pc4 †, R pr c4 — 4. Da2 † m. 2...., Cc4 † — 3. A pr C † ec. — 2...., Cf6 — 3. C pr C † ec. — 1...., Cf6 — 2. C pr C †, P pr C — 3. D pr T, R pr D — 4. A † m.
» 78. — 1. Pd7, C pr T — 2. A pr P, T pr D — 3. Cb4 †, R pr P — 4. Ae7 † m. 2..., Pg3 — 3. D pr g3 ec. — 2...., Cc8 — 3. De5 † ec.
» 79. — 1. Td2, Pg4 — 2. Tf2, Rd4 — 3. Da1 †, R pr C — 4. Da7 † m. — 1...., C? — 2. Da1 †, Rf4 — 3. Tf2 † ec.
» 80. — 1. Tg1, A pr T — 2. Ah2, D pr T — 3. P †, R pr P — 4. A pr A † m. 2...., Af5 — 3. P † ec. — 2...., A pr A — 3. T pr A † ec. — 1...., A pr e3 — 2. C pr Ae3 †, R pr P — 3. Cc2 † ec. — 2...., ‹ pr A — 3. T † m.
» 81. — 1. Ad2, T pr D — 2. Ac3, A pr A — 3. Ce7 †, Re6 — 4. P † m. — 1..., Ce3 — 2. A pr C, A pr Ad7 — 3. D pr Pf7 †, Ae6 — 4. Ce7 † m. 1...., A pr Ad7 — 2. D pr T †, Re6 — 3. P †, indi Dg5 † m. — 1...., Tg3 — 2. Dh7, Te3 — 3. A pr T ec. — 2...., T pr P — 3. Df5 † ec. 2...., Tg6 — 3. Dh5 † ec.
» 82. — 1. Pg3, Th4 — 2. Pa4, Pb3 — 3. Df5, R pr A o ? — 4. De4 o f4 o d3 † m. — 2...., P pr P — 3. Df7, ? — 4. Df4 † m. — 2..., T? — 3. D pr g4 †, ? — 4. Df4 † m.
» 83. — 1. Ad5, R pr C — 2. D pr e7, R pr A — 3. Dd6 †, R pr C o c4 — 4. D pr e6 o c5 † m. — 1...., P pr A — 2. D pr e7, P pr C — 3. C f7 ec. — 2...., R pr C — 3. Cg4 † ec. — 1...., Cc6 — 2. Dd7, Cd8 — 3. D pr P ec. — 1...., Te3 — 2. D pr P, T pr C — 3. D pr P † ec.
» 84. — 1. Tb7, A pr T — 2. T pr f7, A pr D — 3. Te7 †, R pr P — 4. A b4 † m. — 2...., R pr T — 3. Dd7 †, R? — 4. De7 o f5 † m. — 2...., Pd4 — 3. Dd7 † ec. — 1...., A pr P — 2. Tf5 pr f7, Dh4 — 3. Tb7-d7 ec. — 2..., Te8 — 3. D pr T † ec. — 1...., Ac7 — 2. D pr A, T pr P — 3. Te5 † ec. — 1...., T pr P — 2. D pr A †, R pr P — 3. A † m.
» 85. — 1. Aa8, A pr e2 — 2. Ce3, P pr C — 3. Db7 ec. — 2...., R pr C — 3. D pr f4 †, R pr D — 4. Cg2 † m. — 2...., Pd5 — 3. D pr A †, Re4 — 4. A pr P † m.
» 86. — 1. Dh1, T pr P — 2. Td3, Pc4 pr T — 3. Tf5 †, T pr T o R? — 4. Da1 o h5 † m. — 2...., T pr T — 3. Dh5 †, Rf6 o Tf5 — 4. Cd5 o d7 † m. — 1...., T pr C — 2. D pr P †, R pr D — 3 Tf4 †, indi 4. T pr e3 † m. — 1...., Rd4 — 2. D pr P †, R pr P — 3. D pr e3 †, R? — 4. De7 o Tb1 † m. — 1...., Pd1 C — 2. Tf5 †, R pr T — 3 D h5 †, R pr P — 4. Cd5 † m. — 2...., Rd4 — 3. D pr d1 †, R pr T 4. Cd5 † m.

N. 87. — 1. Db3, T pr P — 2. Cc3, R pr T — 3. De6 †, R o P pr D o Rd4 — 4. Rf4 o Pf7 o Cb5 † m. — 2...., P pr T — 3. Dd5 †, R pr C o e3 4. D pr c5 o C pr T † m. — 2...., Pc4 — 3. Te4 †, Rc5 — 4. T pr c4 † m. — 1...., R pr T — 2. Cf4, T pr P — 3. D pr T ec. — 2...., Rd4 — 3. Dc4 † ec. — 1...., Tc1 — 2. C pr T, Pc4 — 3. Td5 †, R pr C — 4. Db6 † m. — 2...., Pd5 — 3. D pr P † ec. — 1...., Pb1 C 2. T pr T ec.

» 88. — 1. Rc5, Pc6 — 2. Ad6, P pr C — 3. Rd4, R pr A — 4. Dc6 †, R pr D † m.

N. 89. — 1. Df2, Ab5 — 2. Cd3 †, P pr C — 3. Rb4 †, C pr A — 4. Dd4 †, R pr D — 5. Cf3 † m. — 1...., Dc5 — 2. Cf7 †, Rf6 — 3. Ch5 †, Re7 4. Df6 †, Re8 — 5. Cg7 † m. — 2...., R pr P — 3. C pr g6 †, Rd5 4. Df3 †, R pr e6 — 5. Cd8 † m. — 1...., Rf6 — 2. Ch4 † ec. — 1...., Pd5 o Tc7 — 2. Cf7 †, Rf6 — 3. Ch5 † ec. — 1...., A pr e6 — 2. C d3 †, P pr C † — 3. R pr P † ec. — 1...., Td5 — 2. C pr T ec.

» 90. — 1. Da3 †, Rb1 — 2. Pc4 †, A pr A — 3. Tb2 †, Rc1 — 4. Da1 †, A b1 — 5. Pc5, il Nero dà matto in 13 modi.

N. 91. — 1. Db3 — 5 varianti.

» 92. — 1. Dd6, P pr D — 2. Ch4, R pr C — 3. Cf5 † m.

» 93. — 1. Ae7, R pr C — 2. A pr P, T o R pr A — 3. D pr b5 o pr T † m. 1...., ? — 2. Ah3 † ec.

» 94. — 1. Ab8, C pr A — 2. Cf5-e3, A pr C — 3. Dg6, R pr C — 4. De4 † m. 2...., Rd4 — 3. Df4 † ec. — 2...., Pc4 o Cd7 — 3. Df4 † ec. — 1...., Cf6 — 2. A pr P †, R pr C — 3. Ce7 † ec.

» 95. — 1. Cf5 — 5 varianti.

» 96. — 1. Ta1, A pr P — 2. Td1, A pr T — 3. Cf6, R pr C — 4. Db2 † m. 2...., A pr C — 3. Dh2 † ec. — 2...., Ad3 — 3. D pr A ec. — 1...., Pg4 — 2. Td1, Pg3 — 3. De3 ec. — 1...., Th8 ? — 2 Dh2 †, R pr P — 3. D pr P † ec. — 2...., Rd4 — 3. Td1 † ec. — 1...., T pr P — 2. Td1 ec.

» 97. — 1. Db8, R pr C — 2. Dd6 †, T pr D — 3. Pc6 † m. — 1...., Pe5 — 2. Ce3, R pr T o ? — 3. D pr P o Tc4 † m. — 1...., T pr A — 2. C pr T ec. — 1...., C ? — 2. Td3 † ec. — 1...., P pr T — 2. T † ecc. 1...., P pr C — 2. Dh8 † ec. — 1...., Tc7 — 2. Pc6 † ec. — 1...., Pg4 2. Df4 † ec. — 1...., T pr P — 2. A pr T † ec. — 1...., Td6 — 2. P pr T † ec.

» 98. — 1. Dg5, C pr D — 2. Ch4, R pr C — 3. Cf5 † m. — 1...., Cc6 — 2. C c2 †, P pr C o R pr P o c4 — 3. Dd2 o g8, o Cg2-e3 † m. — 1...., T pr P — 2. D pr e5 †, R pr D — 3. Ac3 † m

» 99. — 1. Df8, P pr A — 2. Af5, ? — 3. Dc5 † m. — 1...., A pr A — 2 D pr f7 †, Rd4 — 3. P † m. — 1...., R pr A — 2. De7 †, Rf4 o d5 o d4 — 3. D pr d6 o e4 † m. — 1...., Rc4 o c6 — 2. D pr d6, indi c5 † m. 1...., T pr P — 2 D pr d6 † ec.

» 100. — 1. Dc1, Rd4 — 2. Ad5, R pr A — 3. Cf6 †, R ? — 4. Df4 o c3 o c7 † m. 2...., P pr A — 3. Cg5, ? — 4. Dc3 o f4 † m. — 2...., Re5 — 3. A pr b7, ? — 4. D † m. — 2...., Pb5 — 3. Dc5 †, Re5 — 4. Ac6 † m. — 1...., Pb5 — 2. Df4 †, Rd4 — 3 Dd6 †, R pr A o pr C — 4. Cd2 o Df4 † m.

N. 101. — 1. Af5, Te7 — 2. Tc3, R pr C o d4 o d6 — 3. Td3 † m. — 1...., Td6 2. Cd3; R o T pr T — 3. Cb4 o De5 † m. — 1...., ? — 2. Db1 ec.

» 102. — 1. Cf5 — 6 varianti.

» 103. — 1. Ce3 — 5 »

» 104. — 1. Ac3 — 6 »

» 105. — *Bizzarria* — 1. Ta3 — 2.° scacchiere.

1.° scacchiere: 1...., P? — 2. Cc6 † m.

2.° scacchiere: 1...., D pr T o ?, o Pe4 — 2. D o T pr D, o Db8 † m.

3.° scacchiere: 1...., TT? — 2. C † m.

4.° scacchiere: 1.. ., Pd6 — 2. A † m.

Scacchiere centrale: 1...., A pr C — 2. Dc3 † m. — 1...., Ab4? — 2. D c5 † m. — 1...., Ad7? — 2. D pr T † m. — 1...., T? — 2. Cf7 o g6 † m.

ERRATA CORRIGE

Pag.	11, lin. 28 — ch' ei fa i primi pezzi	*leggasi:*	ch ei fa *dei* primi pezzi
»	20, » 29 — di qua e di là, e non si	»	di qua e di là, *che* non si
»	38, problema 23 — aggiungasi un P bianco in h6.		
»	40, linea 14 — modo di succedere del matto	*leggasi:*	modo di succedere *il* matto
»	» linea 16 — pagina 24 . . .	»	pagina 25
»	» linea 23 — di un altro specialmente	»	di un altro, specialmente
»	» linea 26 — per esempio, il seguente	»	per esempio il seguente
»	55, linea 25 — collegata coll'economia	»	collegata *all'* economia
»	62, soluzione del n. 61 — 2. D e8 † ecc.	»	2. D*d*8 † ecc.
»	66, linee 17-18 — crediamo cosa	»	*credo* cosa
»	» linea 19 — le due seguenti .	»	le *cinque* seguenti
»	67, soluz. del n. 72 — 3. Dd3 . .	»	3. D*c*3
»	68, » » » 74 — o R o Pc6	»	o R*c3*, o Pc6
»	70, » » » 78 — 2. Ce5, .	»	2. Ce5 †,
»	71, probl. 79 — si trasporti la D bianca in h8 e si aggiunga un P bianco in h6.		
»	72, soluz. del n. 83 — o f2 † m.	*leggasi:*	o *e3* † m.
»	78, » » » 91 — R pr D †	»	R pr D
»	79, » » » 93 — 4. Dd4 o A d3 † m.	»	D o Ad3 † m.
»	84, problema 98 — si aggiunga un P bianco in a5		
»	85, soluzione del n. 101, terza riga — 2. Df3.	*leggasi:*	2. Df3 †,
»	89, soluzione del n. 104, ultima variante — 2. Rc6?	»	2. Rc6, ?
»	93, soluz. del n. 110 — 1...., Ph7	»	1...., Ph7 ?
»	94, linee 17, 18 e 19, la variante da 1...., P pr P ecc., a 4. Db3 † m., si sostituisca con le seguenti: 1. .., P pr P — 2. Tg4 (o h4), Pe4 ! — 3. Rb5, ? — 4. P o T † m. — 1...., Cg6 — 2. D pr f7 †, R pr P — 3. Tc5 ecc.		
»	99, soluzione del n. 120 — Pb3.	*leggasi:*	P*d*3

INDICE

Prefazione . . . . . Pag. 5
Avvertenza . . . . . » 6
Capo I. Uno strano *touriste* . . . . . » 9
» II. Che cos'è il problema? . . . . . » 14
» III. Della differenza fra problema e finale . . . . . » »
» IV. Della posizione anormale dei pezzi nel problema . . . . . » 17
» V. Delle qualità che deve avere un problema . . . . . » 19
» VI. Delle qualità necessarie.
» § 1. Dell'idea e della difficoltà . . . . . » 20
» § 2. La prima mossa dev'essere unica . . . . . » 26
» § 3. Dell'assenza di forze inutili . . . . . » »
» § 4. Della possibilità di posizione . . . . . » 27
» VII. Delle qualità volontarie.
» § 1. Della novità . . . . . » 28
» § 2. Della correttezza nello svolgimento della soluzione. Doppie continuazioni e doppi colpi . . . . . » 45
» § 3. Della scelta delle mosse . . . . . » 47
» » *Della mossa d'aspetto* . . . . . » »
» » *Della mossa preparatoria* . . . . . » 50
» » *Della mossa di minaccia* . . . . . » 51
» » *Della mossa aggressiva* . . . . . » 53
» » *Del Re* . . . . . » 55
» » *La Donna* . . . . . » 57
» » *La Torre* . . . . . » 61
» » *Il Cavallo* . . . . . » 65
» » *L'Alfiere* . . . . . » 68
» » *Il Pedone* . . . . . » 73
» § 4. Delle posizioni di matto . . . . . » 76
» § 5. Dell'economia . . . . . » 81
» § 6. Della ricchezza di varianti . . . . . » 86
» § 7. Dell'insieme . . . . . » 88
» § 8. Delle difese . . . . . » 92
» VIII. Dello stile . . . . . » 95
» IX. Un'escursione in collina . . . . . » 103
Problemi . . . . . » 115
Soluzioni . . . . . » 145
Errata-corrige . . . . . » 153